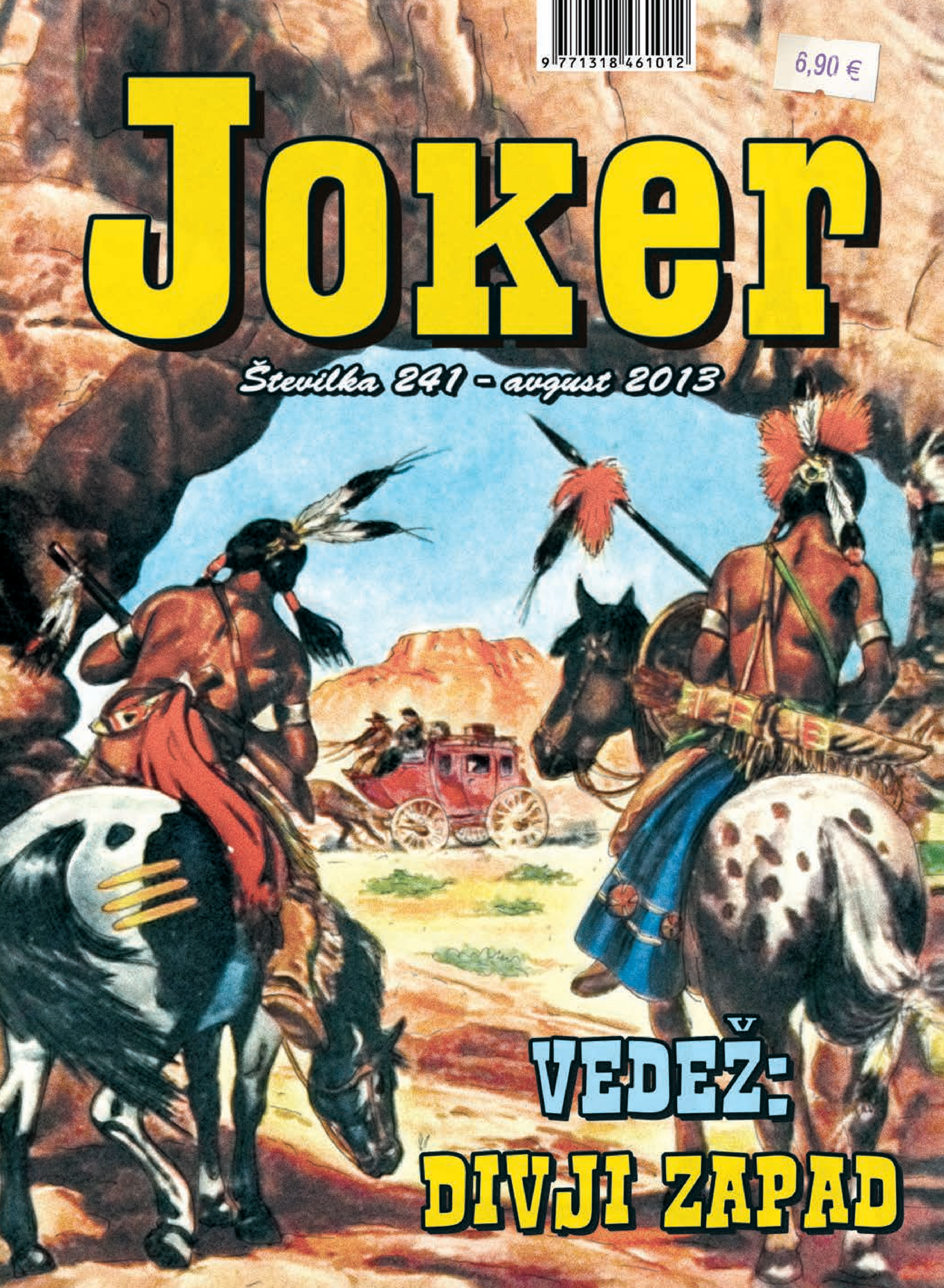
Joker

Številka 241 - avgust 2013

9 771318 461012

6,90 €



VEDEŽ:

DIVJI ZAPAD



MATT DAMON
JODIE FOSTER
ELIZIJ
REŽISER FILMA 'OKROŽJE 9'
V KINU OD 14. AVGUSTA
ContinentalFilm.si Elysium-Movie.net



Joker
RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK

številka 241
avgust 2013
www.joker.si
revija.joker

IZDAJALEC
Alpress d.o.o., Dunajska 5, Ljubljana

DIREKTUM
Samo Žargi, telefon: 059 08 99 30

NASLOV REJNIŠTVA
Dunajska 5, 1000 Ljubljana, joker@joker.si
telefon: 059 08 99 35

NAGLAVNI IN GOVORNI VREDNIK
David Tomšič

DEZIJN™ IN GRAFIČNI ZLOM
David Tomšič

REDIGENT PO CESTI GRE
Sergej Hvala

JOKER CREAM TEAM™
Aggressor, LordFebo, Navi, Sneti, Quattro, Šerlok

LUSTRATORKI
Tanja Semion, Primož Bertoncelj

OGLASNO TEŽENJE
Marko Polak, telefon: 040 796 323
marko.polak@alpress.si

ODDELEK ZA NAROČNINE
telefon: 059 08 99 30

Naročniki imajo sprva 15 % popusta pri plačevanju na šest mesecev in 20 % pri plačevanju na eno leto.
Naročnina se po izteku plačanega obdobja samodejno podaljša, če naročnik naročnine ne prekliče. Slednjega si ne želimo.

STISK IN SPENJANJE S KLAMFAMI
tiskarna Schwarz Print

Revija izhaja 15. v mesecu.
ISSN 1318-461X

Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost (Uradni list RS št. 89/98) sodi farboviti magazin Joker med proizvode, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5 %. Zadnjič, mamu jim! DVDja ni več, DDV ostaja!



OZNANILA

Predogleda dveh zelo pričakovanih naslovov in nekaj krajših oznanil je na mestu, a tisto pravo pride prihodnji mesec, ko bomo strumno raportirali iz Pasche, no, z Gamescoma!

IGROVJE, KONZOLEC

LEPI ČLANKI

POGOSTO STALNE RUBRIČICE

20 VRSTIC

Ekologija gor ali dol, rad imam papirno čtivo. Knjiga je zame zategadelj snop potiskanih listov, ne par sto kilo črnih znakcev na zaslonu. Cele dneve bolščim v ekrane take in onake ter šlatam plastiko, zato želim tiste skopo odmerjene koščke bralnega časa uživati starošolsko. To pomeni brez umetnega sijaja in z blagodejnim, voljnim organskim materialom med prsti. Zagovorniki elektronskih knjig bodo seveda pripomnili, da e-črnilo ne žari in da je kopičenje otipljivih bukel prostorsko potratno. Oboje je res in s slednjim imam težave, kajti knjig, četudi so nekajevrske žepnice, ne morem zavreči in so že davno presegle odmerjene knjižne shrambe. Ampak kot rečeno, vztrajam.
No, prejšnji mesec pa sem ipak dal možnost digitalnim črkam. Na dopust sem namreč potoval z Ryanairom, katerega rigorozne prtljažne omejitve te prisilijo, da s seboj ne vzameš niti brisače in jo raje kupiš od zamorca na plaži. Knjige bi bile zatorej prava potrata centimetrov in gramov. Ker je dopust ravno sovpadel z otvoritvijo elektronske bukvarne Mladinske knjige, sem na tablico nasnel par zgodb in se veselil nove izkušnje.
Izkušnjo z elektronskimi knjigami sem resda dobil, vendar le od neprebranja, zakaj užil nisem niti ene polne strani. Razlog je preprost: tabla ni združljiva s plažo. Čtivo je tam najmanj zmočeno in popeskano, če ne še pobreskano in posladoledano, česar 400-evrskemu kosu tehnike pač ne privoščim. Za nameček so zasloni na soncu povsem neuporabni, najsi gre za retino ali amoled. Zvečer, v postelji, pa mi tudi ni bilo do bolščanja v desetpalčno luč. Sem prepričan, da bi bilo doživetje s kakim kindlom drugačno, saj sonce e-inka ne moti. Poleg tega je onegaj manj občutljiv, cenejši in električno nezahteven. A očitno se ta tehnologija počasi poslavlja. Lokalne oziroma evropske knjigarne se nočejo vezati na hardversko platformo, temveč delajo za odprte ipadove in androidne bralnike. Iz tega sledi, da uživanje v slovenskih e-knjigah na plaži kratkomalo ni mogoče, kar je apn. **LordFebo**

PODPORNIKI

Na naslovnici sta Rjava pesa in Pegasti legar, pri katerih se lahko prerijski turisti okrepčajo ali uredijo pričesko.

Že res, da smo tik pred zdajci, kajti Gamescom odpre duri 22. avgusta. Ampak razloge, zakaj čepeti v domačem zapečku, bodo lignjasti človečki vselej našli. Za može dejanj težave ne bi smelo biti. Morda je celo še kaj prostora na avtobusu, ki ga organizira neka turistična agencija, drugače pa par svežih gat v culo, tri somišljenike v avto in gasa na sever.

Teden dni po izidu avgustovskega Jokerja se bo odvil največji in najbolj množičen dogodek naše omiljene zabave, kölnski Gamescom. Iz naših vsakoletnih reportaž vsak Jokerjev čitalec ve, da je to tradicionalna nemška lučkasta razstava videoigernih trendov, kjer je mogoče videti in preizkusiti večino najbolj pričakovanih špilov. Gamescom po bogatiji paviljonov in globini dekoltejev sicer ne doseže kalifornijskega E3ja izpred desetih let, a mu bleščavosti in spektakularnosti vseeno ne manjka. Zlasti če tovrstno predstavo uzreš prvikrat. Predvsem pa ima za razliko od ameriške prireditve bolj priljuden značaj. Ni namreč rezerviran za založnike, razvijalce, trgovce in novinarje, marveč je večina razstavišča namenjenega navadnim igralcem. To pomeni gnečo, vendar se Nemci potrudijo, da je obisk bolj žurerske kot sejmarske narave. Temu rabi čuda spremljajočih eventov, kot so razstave, koncerti, tekmovanja, delavnice in športna udejstvovanja. Celo mivkasto plažo s koktejl barom pripravijo!

Kot povem ob vsaki priliki, bi moral biti Gamescom hadž slehernega ljubitelja igrarske kulture in umetnosti, torej obvezno romanje vsaj enkrat v življenju. Za Slovenca je nasploh zanimiv že sam stik z industrijo, ki je pri nas praktično neobstoječa, početje samo pa v očeh večine najmanj otročje, če ne že kar odklonsko. Ob izstopajočih štantih cehovskih združenj, vladnih organizacij in izobraževalnih, celo univerzitetnih programov, povezanih z razvojem iger, je nemogoče spregledati, kako močna gospodarska panoga je to v Nemčiji. Petindvajset milijonov resnih špilavcev, takih, ki plačujejo, ustvarja milijardne priložnosti.

Seveda pa greš kot gejmer na Gamescom v prvi vrsti zato, da zadostiš svoji igrivosti. Tam lahko lastnoročno izkusiš celoten nivo marsikatere še nedokončane igre, se meriš v tekmovalnih partijah in žrtvuješ dve uri življenja, da stojiš v kolonah za demonstracije največjih naslovov tipa Call of Duty, Grand Theft Auto, Battlefield in Gran Turismo. Spotoma se grebeš za majice, nabiraš kičasta darilca in šlataš germanske hostese. Kot 'profesionalci', ki tam neprestano lovimo sestanke, nabiramo vtise in v mislih pletemo zgodbo, pravzaprav zavidamo takemu neobremenjenemu divljenju nad bliščem in igranju za lastno zabavo.

Tudi sam Kelmorajn, kakor se zborno slovensko reče mestu Köln na reki Ren, ima prijeten, živahen center. JCT se tam najprej pofočka v Legovi trgovini, nakar počije ob presti in glažu Kolscha v senci največje turistične atrakcije, veličastne gotske katedrale. Ta sakralni objekt diablovskega videza, ki so ga gradili več kot pol tisočletja, se pne kar 157 metrov visoko. Vzpon na turn in pokuk v gromozansko ladjo, kjer so relikvije Gašperja, Mihe in Boltežarja, sta seveda obvezna, spust v štirinajsto hudičevsko klet pa opcijski. Prav posebna krajevna znamenitost je Pascha, stalno odprta 12-nadstropna razstava in degustacija najstarejše obrti. Baje gre za največji bordel v Evropi. Urejenost je zgledna, zakonitost popolna (izstavijo celo račun na firmo) in zadovoljstvo zajamčeno. Kot priča njihova spletna stran, starostnikom nudijo popust!

Že res, da smo tik pred zdajci, kajti smenj odpre duri 22. avgusta. Ampak razloge, zakaj čepeti v domačem zapečku, bodo lignjasti človečki vselej našli. Za može dejanj težave ne bi smelo biti. Morda je celo še kaj prostora na avtobusu, ki ga organizira neka turistična agencija, drugače pa se je treba odpraviti v lastni režiji. Köln sicer ni malo čez mejo, a ni niti na drugi celini. Rojstni kraj slovite vrste antismradolina je pravzaprav idealen za nepozaben road trip. Tisoč kilometrov v dobri družbi presenetljivo hitro mine. Vmes obvezno zaviješ z autobahna in se ustaviš v kaki vasici na pivu ter klobasi. Ali pa, če te zanimajo avtomobili, izkoristiš izlet za ogled muzejev štirih najboljših nemških znamk, saj gre pot v Porenje skozi Minken, Ingolstadt in/ali Stuttgart. Nenazadnje je Amsterdam z vso svojo botanično in meseno ponudbo zgolj lučaj naprej.

Marsikdo bi na Gamescom šel, a večina omahuje, se izgovarja in nikoli ne pojde. Zakaj ne letos, ko bo prireditev še posebej zanimiva, saj bodo širši javnosti prvič pokazali obe novi konzoli in pester nabor titul naslednje generacije? Bratenje s playstationom 4 mesece, preden pride v trgovine, ni kar tako. Zato velim, da daj par svežih gat v culo, tri somišljenike v avto, po možnosti šotor v prtljažnik in gasa na sever!

(Mimogrede: vse, ki jih je treba na take priložnosti opomniti vnaprej, opozorim, da je 6. septembra berlinska IFA. To je razstava uporabniške elektronike v slogu vegaškega CESa, le da je odprta za javnost. Sicer je vzdušje tam precej bolj krošnjarsko kot na Gamescomu, vendar je IFA za navadneža itak bolj izgovor za izlet v nemško prestolnico. Ogledovanja televizorjev, tablic, fotoaparatov, slušalk, kesic za iphone, bele tehnike in opekačev imaš namreč po enem dnevu čez glavo dovolj, Berlin pa je metropola z dušo, ki jo vsakdo vzljubi.)

David Tomšič















Grand Theft Auto V





Kakšen Call of Duty ali Need for Speed neki! Prava nadaljevanja so tista, na katera se čaka lep čas in pomenijo mejnik. Taki so denimo Elder Scrolls in tak je Grand Theft Auto. Igro, ki so jo poskusno spočeli leta 1997 v škotskem Edinburghu, so skozi mnogo poglavij v vseh teh letih prodali v kar 125 milijonih izvodov. Blagovna znamka je definirala žanr svobodnih pocestnic, utemeljila kultnega čefurja in zaradi tradicionalnega vigilantstva poskrbela za neusahljivo kontroverznost. Ni čudno, da je peti del najbolj pričakovan letošnji naslov. Po videnem sodeč bo labodji spev obstoječe generacije konzol, torej poslednja največja, najbolj široka in podrobna igra, preden se rod zamenja.

Petica bo gromozanska, pove Rockstar. Večja od predhodnika in kavbojskega Red Dead Redemptiona skupaj. To se za marsikoga sliši strašljivo, kajti pogosto gre širina na rovaš globine. Poleg tega se spomnimo Vice Cityja in San Andreasa, katerih prostranost je bila za tiste, ki nimajo toliko časa, odbijajoča. Toda razvijalci so samozavestni. Mnogovrstnost in odprtost sveta bosta baje posekali vse doslej videno, saj ne bo manjkalo ne detajlov, ne početja.

Po tistem, čemur smo bili priča v novinarskih demonstracijah in v filmčkih, je grafična plat resnična čarovnija, vsaj na sedem let starem hardveru PS3 in xboxa 360. Najbolje se je to videlo v pogledu iz aeroplana, ki je razkril vso lepoto dežele San Andreas. Izmišljeno metropolo Los Santos bo tokrat obkrožalo bistveno več podeželja kot prej. Pravzaprav bomo prvič v seriji sceloma užili pravo divjino z visokimi gorami, dolinami, rekami, brezpotnimi gozdovi in obalo. Celo podmorje bomo lahko zelo konkretno raziskovali. In vse bo dostopno že spočetka, torej nič zaprtih mostov, ki omejujejo gibanje!

Poleg razgibanosti okolice, ki bo najbolj opazna v mestu, bo premik zlasti v njeni življenjskosti. Dogajanje bo močno preseglo v krogih vozeče avtomobile in pešce, ki kot zombiji stopicljajo po ulicah. Ljudje bodo počeli vse mogoče, od naključnega gledanja izložb in medsebojnega kramljanja prek ukvarjanja s športi do klasičnih čefurskih for, kot so popivanje, pretepanje babe in teženje sprehajalcem. Folk sicer ne bo imel lastnih življenj in ne bo ga moč ogovarjati. A kljub vsemu gre za drugačen špil od Gothica.

Največja igralna novost bodo trije vzporedni igralni liki. Osrednji bo Michael, bivši bančni ropar, ki mu bosta delala družbo temnopolti ulični težak Franklin in psihopat Trevor. Štorija in njeno sporočilo sta zazdaj neznana, a trojček se bo načeloma lotil širokopoteznih zločinskih operacij. Pri tem bo celota nedvomno spet prežeta s kritiko ameriške družbe in gonjo za vsemogočnim dolarjem.

Tokrat ne bomo delali za druge kot doslej, marveč bomo rope, ugrabitve in druge nečednosti organizirali sami. Pri tem bomo imeli kar nekaj možnosti: izbiro dodatnih pajdašev in vozil, potek akcije in takisto način. Kaj je bolje, vdreti v zlatarno z galamo in puškami ali skozi zračnike spustiti uspavalni dim? Ker bodo imeli liki različna znanja, bomo med njimi nenehno preklapljali. Prvi je strelec in ume upočasniti čas med revolveraštvom. Franklin kot najboljši voznik upočasni dogajanje med vožnjo, zato se bomo z njim za volanom mojstrsko izognili policijskim zaporam. Tatretji pa je norec, ki vse na gobec. Zato dela dvojno in kasira polovično škodo. Poleg tega bo imel vsak vrsto lastnosti, od moči do kapacitete pljuč, ki se bodo z rabo višale. Na kaj vse bodo vplivale, pa še ne vemo.

Ko tovariši ne bodo ropali, bodo vsak po svoje bluzili po soseskah. Tudi tedaj bomo prosto izbirali vloge in imeli marsikaj za početi. Prve ure oziroma dneve bo to divljenje nad vernim svetom in obvezno uživaško zaletavanje, gaženje in eksplodiranje. Ko nas bo manijaštvo minilo, bomo lahko stopili na turistični avtobus, ki nas bo komentirano popeljal do mestnih znamenitosti. Te bomo slikali s telefonom iFruit, ki bo med drugim omogočal dostop do spletnega servisa Social Club. Mnogo bo kakopak miniiger v smislu gostilniških in drugih športov, kot so biljard, golf, tenis in kolesarstvo. Sveža izkušnja bo potapljanje, kjer bomo raziskovali razbitine in skrivnostne votline. Za osebno zadovoljstvo se bomo mogli gizdalinsko oblačiti, tetovirati, pimpati in oboroževati avto, kupovati mamile, sodelovati na borzi ter celo imeti ter sprehajati psa. Vključeno bo še kupovanje nepremičnin, dočim opremljanja stanovanja v napovedih niso omenili. Da nam med vozakanjem po tisočih kilometrih cest ne bo prehitro dolgčas, bodo na voljo tradicionalne radijske postaje z dobro muziko, smešnimi reklamami in talk showi. In seveda se bo moč udinjati v številnih stranskih kvestih. Zlasti veliko bo dirk, ki bodo zavoljo manj lunarne oziroma čolnarske fizike še bolj privlačne.

Čeprav je vse našteto komaj ščepec vsebine petega GTAja, bo imela igra prav nič obrobni večigralski modus. Oče serije Dan Houser pravi, da bo glavna revolucija prav multiplayer. Detajle kanijo razkriti tik pred izidom, zaenkrat pa vemo, da bo preklapljanje med obema načinoma na dosegu tipke in da se bomo združevali v tolpe ter družno izvajali podvige. Omenjajo celo povezavo z Maxom Paynom 3, kar nas res zanima. Gotovo bodo v več mogoči vsi klasični načini, recimo dirkanje, streljanje in vsesplošno čefuriziranje. Mi iskreno komaj čakamo, čeprav nam ni pogodu, da igra na PC pride šele kasneje. ***2K Games za PS3 in xbox 360, 17. septembra***



Total War: Rome II



Nismo se še dobro obrnili, že bo imela serija veličastnih strategij Total War osem delov. Začelo se je z japansko obarvanim Shogunom pred trinajstimi leti, nakar smo čez srednji vek, antiko, industrijsko revolucijo in Napoleona ponovno prilezli do Rima. Kakopak bo šlo vnovič za mešanico poteznega osvajanja ozemelj na kampanjski karti in realnočasovnih bitk, v katerih se bo udarjalo na stotine enot. Miks se je izkazal za zmagovalnega in razvijalci The Creative Assembly, ki ostajajo za krmilom svoje mogočne trireme, od njega ne odstopajo.

Dočim se je Rome: Total War ubadal le z rimsko republiko, bo dvojka kompletnejša. Zemljevid bo segal od današnje Portugalske do Afganistana in bo razdeljen na 173 pokrajin, te pa bodo v gručah do štiri tvorile 57 provinc. Pridružili se bomo lahko osmim stranem – Rimu, Kartagini, Makedoniji ali Egiptu, pa keltskemu, britonskemu, germanskemu in perzijskemu plemenu. Še več jih bodo prinesli DLC-paketi, od katerih bo eden obarvan grško (Atene, Šparta), vključene pa bodo tudi zgodovinske osebnosti, kot je Kleopatra. Poleg tega bo na karti več kot sto manjših frakcij, največ nepomembnih plemen, ki pa nam bodo lahko dodobra premešala štrene.

Nadzorovati bo moč posamezne pokrajine, a največ koristi bomo deležni, če si bomo podredili vso provinco. To pa bo daleč od preprostega, saj bomo morali na eni strani skrbeti za srečo ljudi in javni red in na drugi za vojaško plat. Sovražnik bo lahko nad nas ščuval agente – vohune, dostojanstvenike ali prvake, ki bodo vsak na svoj način glede na osnovne lastnosti prepričevali ljudi ali pripravljali teren za vpad. Seveda bodo enaka sredstva na voljo nam.

Nasploh bo igra bolj kompleksna na vseh koncih in krajih. Avtorji so pripravili naprednejšo diplomacijo, kjer si bodo strani zapomnile, kako si razdiral pogodbe, in zanimivejšo politiko, ki bo najbolj huda, če se bomo odločili za Rim. V okviru svoje strani bomo pripadali tej ali oni politični opciji, ki se bo slabila in krepila v skladu z našo uspešnostjo. Nasprotnikov tako ne bomo imeli le zunaj, marveč tudi znotraj. Če bomo v okviru stranke prešibki, nas bodo itak vzeli na piko, če bomo premočni, pa se bo znalo zgoditi, da bomo fasali nož med rebra. Naposled bomo lahko republiko spremenili v cesarstvo in se ovenčali.

Slejkoprej se bo treba podati na bojno polje, kar bomo lahko prepustili računalniku in se osredotočili na vlečenje niti iz ozadja oziroma se sami prelevili v generala. Vsaka stran bo imela sebi lastne enote, od slonov prek legij do barbarov z gorjačami in oblegovalnih strojev. Obnašale naj bi se tako, kot zgodovini pritiče – disciplinirano, jezno, stihijsko. Ustvarjalci pravijo, da je povečanje količine sodelujočih enot samoumevno, da pa poudarek v Rome II ni na tem. Najbolj hvalijo oddaljen pogled v slogu Supreme Commanderja in krepko izboljšan občutek v skrajno približani kameri, kjer bo novi pogon dajal vtis, da čete tvorijo samosvoje enote z lastnimi animacijami in mišljenjem. Preselili se bomo denimo na hrbet bojnega slona ali kamele in prisostvovali tacanju nasprotnikov. Posamičen soldat pa se bo prestrašil, ko ga bo obrizgala kri ubitega kamerada, in ko bo takih dovolj, se bo oddelek pognal v beg. Temu pravijo 'vojskovanje, kakor ga izkusi človek', in zna bistveno prispevati k vzdušju. Zlasti v navezi s kamero, ki bo ponujala samodejne skoke na ključne dogodke, na primer generala pod pritiskom ali udar konjenice v naš bok.



Kaj takega bomo hitro pokasirali, če ne bomo upoštevali prenovljenega pogleda (line of sight). Ta bo odvisen tako od naravnih ovir, denimo drevja, globeli in megle, kot od vrste enote. Soldatje s čeladami bodo videli in slišali slabše in lahko oklepljeni bolje, lokostrelci se bodo v gošči laže približali cilju in podobno. V navezi s predmeti, kot so lesene osti in skale, bo zato bolj poudarjena možnost gverilskega vojskovanja. To bo najboljša izbira za narode, ki si ne bodo mogli privoščiti, da bi se z rimskimi silami neposredno udarili na bojnem polju.

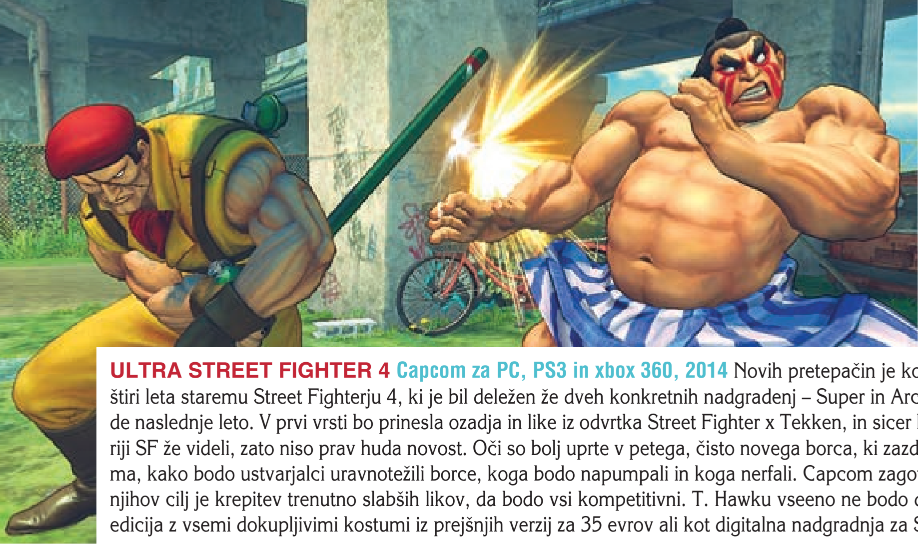
Vse strani bodo močno profitirale, če bodo nadzorovale morje in pristanišča. Ta plat bo sila dodelana, kajti pomorske in kopenske enote se bodo v Rome II znašle v enotnih spopadih. S plovili bomo dovažali okrepitve, kar bo pomenilo možnost izkrcanja v sovražnikov hrbet, in z njih obstreljevali enote ter mesta. Teh bo zdaj trideset vrst, prebijanje obzidja pa bo bolj naravno. Pristaniškim in oblegovalnim bitkam so namreč dodali več nadzornih točk, ki bodo razporejene po zemljevidu in jih bo treba zavzeti ter obdržati. Kakor v Battlefieldu se bodo z zavzetjem 'zastave' začeli odštevati ticketi in ko jih bo zmanjkalo, bo točka osvojena. Prav tako bo mogoče armadam in flotam določati držo, zaradi katerih bodo recimo hitrejše pri premikanju, a bolj ranljive. In vse vrste sil bodo nabirale izkušnje, ki se bodo pri uničenju ali razdrtju ohranile v obliki zapuščine ter tradicij in se prenesle na nove nabornike.



Obed bo torej širši in hodov več, kot se za rimsko požrtijo spodobi. Med drugim bodo vključene zgodovinske bitke, od katerih sta potrjeni obleganje Kartagine in Tevtoburški gozd, kjer so germanska plemena pripravila zasedo rimskim legijam. Če nam bo slabo in si bomo morali vtikati prste v usta za bruh, bo to verjetno od količine vsega. Rima pa po vsej verjetnosti ne bomo mogli zažgati, tako kot ga je Neron. (sn)

Sega za PC, 3. septembra







ULTRA STREET FIGHTER 4 **Capcom za PC, PS3 in xbox 360, 2014** Novih pretepačin je kot peska in ravno zato jih cveti le peščica. Najbolje gre štiri leta staremu Street Fighterju 4, ki je bil deležen že dveh konkretnih nadgradenj – Super in Arcade Edition. In še tretje bo, ki ji bodo rekli Ultra in pride naslednje leto. V prvi vrsti bo prinesla ozadja in like iz odvrtka Street Fighter x Tekken, in sicer bodo to Rolento, Elena, Poison in Hugo. Vse smo v seriji SF že videli, zato niso prav huda novost. Oči so bolj uprte v petega, čisto novega borca, ki zazdaj ostaja skrivnost. Mojstre pa še bolj kot prišleki zanima, kako bodo ustvarjalci uravnotežili borce, koga bodo napumpali in koga nerfali. Capcom zagotavlja, da ne bodo nikogar preveč oslabili – nasprotno, njihov cilj je krepitev trenutno slabših likov, da bodo vsi kompetitivni. T. Hawku vseeno ne bodo dali pištole! Ultra SF4 bo na razpolago kot samostojna edicija z vsemi dokupljivimi kostumi iz prejšnjih verzij za 35 evrov ali kot digitalna nadgradnja za Super Street Fighter 4 za 15 bruseljskih. Ojuken! (sn)



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: OUT OF THE SHADOWS **Activision za PC, xbox 360 in PS3, 28. avgusta** Licenco nindžarskih želvakov si založniki podajajo, kot bi se je držalo gobavstvo, zato ni čudno, da že dolgo nismo bili deležni TMNT špila, ki ne bi bil podoben skozlani pici. Nemara bo drugače z dolpotegljivim Out of the Shadows, ki bo – vedeli ste – tretjeosebna tepežkarica. Sovražnikom bomo rebra preštevali v koži Leonarda, Donatella, Michelangela in Raphaela, ki si bodo lastili kolikor-toliko unikatne borilne stile ter tradicionalna orožja. Med mutiranimi plazilci bomo sredi bojne vihre poljubno preklapljali, seveda tedaj, ko se štorijalnega, izzivalnega in arkadnega načina ne bomo lotili z lokalnimi oziroma spletnimi pajdaši. Sodelovanje med zelenkoti bo zvezda mlatilnega sistema, ki bo dopuščal specialke, kot sta grupno prešanje kanalj z oklepi in rušilno lučanje soborcev proti capinom. Zgodba bo temeljila na risani seriji, ki jo predvajajo na kanalu Nickelodeon, avtorji pa prisegajo, da igra ne bo prijala le deci. A tudi, če bo – glede na nekaj prejšnjih skropucal bo že to velik napredek. (cs)





DISNEY INFINITY **Disney za PC, PS3, X360, wii (U) in 3DS, 20. avgusta** Po uspešnih Skylanderjih prihaja nova igrica, ki bo temeljila na plastičnih figuricah. Te bomo postavili na poseben podstavek in se z likom tretjeosebno akcijsko igrali v odprtem svetu. Ob nakupu bomo dobili tri: Mr. Incredibla iz Neverjetnih, Jacka Sparrowa iz Piratov s Karibov in Sullyja iz Pošasti. Spočetka bodo na razpolago še osebice iz Avtomobilov in Osamljenega jezdeca, sčasoma pa bo v plastično-digitalno obliko prišel velik del novejšega Disneyjevega univerzuma. Marvel in Vojna zvezd sem ne sodita. Vsak junak bo odprl lastne prigode in ob napovedani ceni 15 evrov za figurico zna biti strošek brutalen. Možno bo takisto ustvarjanje in deljenje lastnih misij ter mešanje različnih svetov. Woody, ki sede v Strelo McQueena, nakar skupaj povozita Tonta? Ocena 93! (sn)



F1 2013 **Codemasters za PC, PS3 in xbox 360, 4. oktobra** Izdajanje formulastične igre, ko se sezona zaključuje, je res nenavadno. Čemu jzaložnik s špilom ne pospremi otvoritve cirkusa, s čimer bi bil izdelek bolj privlačen in bi imel daljši rok prodaje, nam ostaja uganka. Skratka, ker imajo Codemasterji popolno licenco, bodo vključeni vsi aktualni elementi: 19 stez, 11 ekip in pripadajoči vozniki. Vračata se torej Nürburgring in Catalunya, izpadla pa je Velika nagrada ZDA. Pravilnika in tehničnih specifikacij niso kaj prida spremenili, vseeno pa naj bi bil realizem še večji. Istočasno avtorji ne pozabljajo na začetnike in manj zahtevne. Novi bodo scenariji, ki nas bodo postavljali v kočljive situacije, dočim bo večigralska plat na enem sistemu ali v okviru servisa RaceNet tako močna kot lani, a po zdajšnjih podatkih brez bistvene svežine. Bodo pa v F1 2013 prvič vključeni historični elementi iz osemdesetih in devetdesetih. Tako bo mogoče odpeljati krog ali dva po Jerezu s turbo lotusom 100T, ki ga je vozil Piquet, in se v Imoli pomeriti z Jacquesom Villeneuvom. Ta vsebina bo razdrobljena, saj bo treba za ves nabor kupiti dražjo 'klasično edicijo'. Navadna bo nekaj imela, preostanek pa kot DLC. Codemasterji, pač. (lf)









CYBERPUNK 2077 **CD Projekt za PC, PS4 in bržda še kaj, 2015** Očitno so se pri poljskem CD Projektu naveličali čarovnikarstva, saj se kanijo po Witcherju 3 podati v znanstveno fantastiko. Kljub spremembi tematike pa bo tudi Cyberpunk 2077 frp in bo imel za podlago istoimensko namizno igro, ki se obilno napaja iz romanov Williama Gibsona. Dogajala se bo v odprtem svetu futurističnega, dekadentnega velemesta Night City na zahodni obali ZDA. To je urbana kloaka, zlitina ultrasodobne tehnologije in življenja v totalni revščini. Vnaprej določenega protagonista ne bo, marveč bo moč izbirati med več poklici, ki naj bi imeli pomemben vpliv na potek štorije. Različni liki bodo skozi zgodbo napredovali na različne načine in bržkone bo treba špil za celovit vpogled v fabulo obrniti z vsemi. Zlasti ker bo zasnova nadvse peskovniška. Za povrh naj bi vključili večigralski način, le da še ne vedo točno, kako naj bi deloval. Tako glomazen projekt zahteva svoj čas, zato Cyberpunka ne bomo uzrli še vsaj dve leti. (qt)

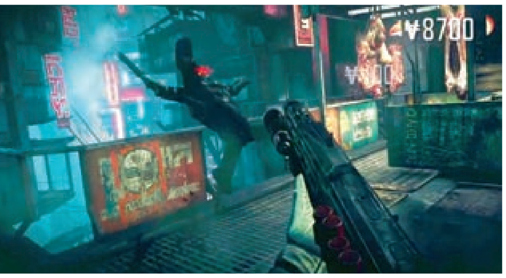


RAYMAN LEGENDS **Ubisoft za PC, PS3, xbox 360 in wii U, 30. avgusta** Novo pisano skakalno avanturo brezudega Žarka v 2D-grafiki spremlja kar nekaj pelina. Obljubljena je bila kot ekskluziven naslov za wii U, a so Ubijevci zamudili rok, nakar so napovedali še inačice za druge platforme. Toda demo v Nintendovi spletni trgovini, ki te seznani z mehaniko in nudi dnevne ter tedenske izzive, da vedeti, da je ustvarjalcem dodatni čas koristil. V prvi vrsti so vdelali orjaške šefovske kreature, ki segajo čez več ekranov, in okužbo nivojev. Bitja iz še neobdelanih stopenj se lahko preselijo v narejene in jih spremenijo, tako da moraš vanje znova. Raymanu bodo lahko pomagali do trije prijatelji, kar bo bržda najbolj fino ravno v inačici za wii U. Tu s čečkanjem po zaslonu kolegu Murphyju na primer poveš, kje naj prereže vrv, prestavi platformo ali onesposobi sovraga. Kako bo s tem drugod, je vprašanje. Vsekakor pa bo Legends tako na računalniku kot PS3 in X360 z orkestralno glasbo podprta živa slikanica, iz katere bo na veliko brizgala genialnost Michela Ancela. (rv)

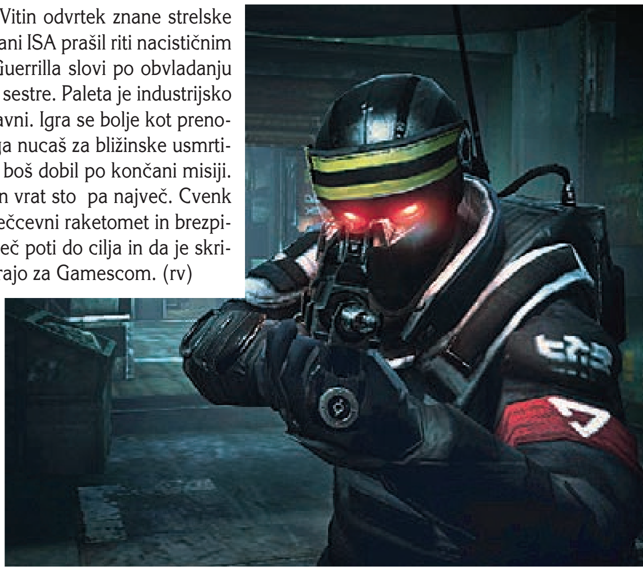




KILLZONE MERCENARY **Sony za vito, 4. septembra** Vitin odvrtek znane strelske serije Killzone nas bo postavil v škornje plačanca, ki bo na strani ISA prašil riti nacističnim Helghanom. Izvedba je v demu za medije huda, saj studio Guerrilla slovi po obvladanju playstationovega hardvera in je na vito prenesel kodo z večje sestre. Paleta je industrijsko bleda kot vedno, toda učinki in podrobnosti so na zavidljivi ravni. Igra se bolje kot prenosni Resistance in pametneje uporablja dotikabilni zaslon. Tega nucaš za bližinske usmrtitve z nožem in za hekerske miniigre. Novost bo denar, ki ga boš dobil po končani misiji. Headshot bo vreden več kot navaden uboj, iz zasede prerezan vrat sto pa največ. Cvenk boš zapravljal za boljša orožja in igračke, kot so nevidnost, večcevni raketomet in brezpilotno izvidniško letalo. Zanimivo je, da imajo v demu nivoji več poti do cilja in da je skrivanje izdatno nagrajevano. O multiju zaenkrat še nič, ga šparajo za Gamescom. (rv)







DRAGON'S PROPHET **Infernum za PC, jeseni** Med mmorpgji je zapaziti hvalevreden trend: skoraj vsak prihajajoči se skuša v nečem ločiti od drugih. Nekateri s pomorskim lovom na krakene, Dragon's Prophet pa z udomačevanjem zmajev. V fantazijski deželi Auratii so prebivalci dušno povezani z zmajskimi zverinicami, zato jim te pomagajo pri kurjenju nepridipravov, premerjanju daljav ter botaniki. Brez heca; beštije bo moč z dresuro izvežbati za množico nalog, ki ne bodo le bojne, marveč tudi rokodelske. V štartu bo zmajev nad tristo in vsak bo imel samosvoje lastnosti, pri čemer bo del sposobnosti prenesel na naš lik. Boj bo v maniri modernih azijskih naslovov akcijski z blokadami in izmikanji, poslastica pa bo grajenje lastnih prebivališč. Postavljali jih bomo na robnih provincah, ki jih bo treba nato braniti pred vsiljivci. Dragon's Prophet delajo pri tajvanskem Runewakerju, ki se je proslavil z Runes of Magic, in bo tako kot slednji free to play. Da le spletna štacuna ne bo enako oderuška ... (ag)





Kompletni Starejši svitki

Na krilih Skyrimovega uspeha bo Bethesda septembra izdala kompilacijo vseh petih delov serije The Elder Scrolls, vključujoč vse dodatke. To pomeni Areno, Daggerfall, Morrowind s Tribunalom in Bloodmoonom, Oblivion z Knights of the Nine in Shivering Isles ter Skyrim z Dawnguardom, Dragonbornom in Heartfirom. Šlo bo za izvirne igre brez kakršnihkoli dodelav, kar pomeni prva dela v razločljivosti 320 x 200. Podzemskega Battlespira in pomorskega Redguarda žal ne bo. V zajetni šatulji bo (pretiranih) devet diskov in peterica zemljevidov različnih področij Tamriela. Cena: nekam visokih 60 evrov.

V EVE se je steplo štiri tisoč ladij

Medtem ko so 28. julija običajni smrtniki vzdihovali nad poletno vročino, so tisoči spletnih vojščakov v vesoljskem mmorpgju EVE Online pripravljali svoje gigantske bojne križarke. Tu dogajanje vodijo velike korporacije igralcev in ko je zavezništvo CFC (Cluster-Fuck Coalition) vdrlo v enega matičnih zvezdnih sistemov koalicije TEST, je sprožilo doslej največji spopad v katerikoli masovni igri. V njem se je udarilo dobrih štiri tisoč igralcev, ki so vsak svoje plovilo s klikanjem iz tretje osebe usmerjali nad sovraga. Trajal je pet ur, strežniki pa so ob tem zajavkali in za desetkrat upočasnili tok časa, da so se obdržali na liniji. TEST je bil v bitki do kraja poražen in v ognju žarkovnih topov ter bomb je izginilo 2900 ladij. Ker so izgubljene za vekomaj, je moralo to presneto boleti.



Pisatelj Neil Gaiman prihaja k igram

Dvainpetdesetletni Neil Gaiman je proslavljen britansko-ameriški avtor pretežno fantazijskih knjig in stripov, čigar odlični Ameriški bogovi so v slovenščini izšli ravno pred nekaj meseci, dočim je iz Stardusta nastal v redu film. Za vstop v špile je združil moči s skupino Odd Gentlemen, kjer so naredili izvrstnega P. B. Winterbottoma, ugankarsko ploščadnico v slogu Braida. Wayward Manor, kakor se bo Neilov prvenec klical, bo gradil na podobnih temeljih in bo narejen v skrivenčeni grafiki, le da bomo izmenjaje nadzorovali več likov. Ti bodo z reševanjem miselnih orehov, h katerim naj bi bilo moč pristopiti na več načinov, odkrivali Gaimanovo izvirno zgodbo o duhu, ki se v stari graščini krega s smrtniki. Sprva jo je pisal kot roman, a je naposled pogruntal, da bi bolj sedla v interaktivni obliki. Začuda Wayward Manorja ne ponujajo na Kickstarterju, marveč ga lahko za 10 dolarjev normalno prednaročiš na Whohauntsneil.com. Bo pa to le prva epizoda iz načrtovane serije po sistemu Walking Dead.



QuakeCon 2013

Gamescom, E3 in Tokyo Game Show pozna vsak, vendar tovrstni megablastični sejmi še zdaleč niso edina oblika druženja navdušencev. Stripomanijaki se zgrinjajo na Comic-Con, kdor bi rad na splošno praznoval igralsko kulturo, gre na PAX – Penny Arcade Expo, norci na Idjeve oziroma po novem Bethesdine špile pa vsako poletje od leta 1996 zasedejo položaje v teksaškem Dallasu, kjer se odvije QuakeCon.



John Carmack je soustanovitelj Id Softwara in avtor programske kode za Wolfenstein 3D ter Doom. Zdaj je z riftom mejaš v stereoskopiji.

Osemnajsti QC, ki razen prijetnega druženja ni nudil česa odmevnega, je trajal od 1. do 4. avgusta in se naselil v hotelski kompleks Hilton Anatole. Vanj se je zbasalo okrog sedem tisoč ljudi povprečne starosti 27 let, ki jim ni bilo treba plačati vstopnine. Mnogi so prinesli lasten računalnik, saj je dogodek vrste BYOC – Bring Your Own Computer, in ga po obveznem čakanju v vrsti ter geekovskih debatah povezali v eno od številnih mrež, ki so gostile zlasti bitke v Quaku Live. QuakeCon zato slovi kot eden največjih LAN-partyjev! Najboljši so se v prvoosebni nažigačini, ki jo lahko brezplačno igraš na Quakelive.com, merili za niti ne majhne cekine. Id je s sponzorji, kot so Intel, Alienware, Nvidia in MSI, podelil za skupno 150.000 dolarjev nagrad. Zmagovalec v mojstrskem turnirju, Shane 'Rapha' Hendrixson, jih je odnesel 9000.

Zanimivo je, da gre bore malo denarja za organizacijo QuakeCona, saj večino dela opravijo prostovoljci. To daje prireditvi skuliran, neobvezen značaj, in ni čudno, da je znana kot 'igralski Woodstock' pod gesli v slogu 'ljubezen, mir in rakete'. Trije navdušeni kvejkaši so dogodek celo izkoristili, da so zasnubili izvoljenke. Tiste iz mesa in kosti! Upajmo, da bodo zakoni trajali dlje kot Steamova razprodaja Idjevih naslovov, ki je z velikimi popusti na Rage, Dishonored, Fallout 3, Skyrim, Doom 3 BFG in slične naslove obeležila prireditev.



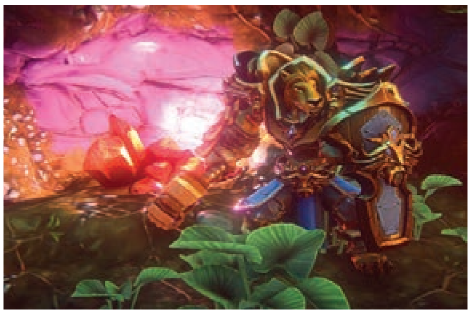
Po 'Star Wars Hoth case modu' taca samohodka, v notranjosti pa stojijo akcijske figurice stormtroopersjev in Vaderja. V črnem mu je vroče!

Drugod je oko padlo na spedenana ohišja, med katerimi je bilo videti tako vodno hlajene terminatorske stolpe kot velik, od znotraj osvetljen joypad za NES. Moč se je bilo stisniti v dvoranice, kjer so kazali The Elder Scrolls Online, medtem ko so novi Wolfenstein prestavili na 2014, in prisostvovati nagovoru Johna Carmacka, ki del prihodnosti vidi v VR-čeladah. Nič nenavadnega, da bo znani programer odslej velik del časa posvečal napredni kacigi oculus rift, saj bo šef njenega razvoja. Z drugo nogo bo še vedno v Idu, s tretjo pa v Armadillo Aerospacu. Kako mu uspe, nimamo pojma. Aja, Dooma 4 še ne bo, tudi zato ne, ker so ga med razvojem vsaj enkrat povsem resetirali. Kdaj, torej? "When it's done."

EverQuest Next napoveduje premik v mmorpgjih!

Ko se bojiš, da bo treba v iskanju svežine v mmorpgjih poseči po bizarnih korejskih naslovih, se od nikoder vzame Sony Online Entertainment in sezuje s tiskovko. Hiša, ki je z EverQuestom pred ducatletjem popularizirala mmoprgje, je napovedala ne enega, marveč kar dva nova dela v seriji.

Prvi bo EverQuest Next, barvita fantazijska masovščina, kjer bomo kot vitez, kačjemož ali karkoli že kolovratili po deželi Norrath, delali kveste in plesali v spodnjem perilu. A tu se že videno konča. V EQN ne boš omejen na en poklic, marveč boš lik zgradil iz štiridesetih arhetipov. Levelanja naj sploh ne bi bilo in s tem ne tlačanskega klanja veprov, saj boš napredoval z izpolnjevanjem nalog, ki se bodo ustvarjale naključno. Slednje je obljubljal že Guild Wars 2 in dostavil le napol. EQN pa naj bi res premogel spremenljiv svet, v katerem bo prišel naval monstrumov in ti podrl skrbno zgrajeni gradič. Beštije se ne bodo rojevale iz nič in brezciljno tavale po deželi, marveč bodo udrle iz nekega vira, postavljale postojanke in organizirano napadale, dokler se jih ne boš odkrižal.



SOE se ni odločil za fotorealizem in svet EQNja raje oblikuje v kanček stilizirani, risankasti podobi. Kleč bo vendarle v vsesplošni porušljivosti.

Temelj te premise je uničljiva okolica, ki so jo avtorji na predstavitvi ob zevanju gledalcev izdatno razkazali. Tehnologija za njo so voksli, ki bodo hkrati ponujali mnogo oblik gradnje. Ne le to: obrtniki bodo morali v iskanju surovin rudariti kot v Minecraftu! Pri tem bo igra naključno ustvarjala nove zemeljske globine.

S tem vidikom bo povezan EverQuest Next Landmark. Šlo bo za gradilko okolice, podobno sestavljalnemu načinu v Minecraftu. Igralci bodo lahko skulpture prodajali drugim, SOE pa bo dobre izbral in jih dajal v EQ Next. Landmark naj bi dospel že koncem tega leta, medtem ko za Next upajo, da bo nared do konca prihodnjega. Po prezentaciji sodeč bo tvrdka znova delala zgodovino. Dolgo so se obirali.

BMW na elektrone

Ko smo v Jokerju 222 široko pisali o električnih avtomobilih (id na stranki: 9377), smo izrazili željo, da bi bavarska mašinska delavnica svoja koncepta i3 in i8 čim manj spreminjala, saj sta bila očesu hudo privlačna. Zdaj vemo, da bo vsaj avto na ceste pripeljal enako dopadljiv, kajti konec julija so pokazali serijski model, katerega prodaja štarta konec leta.



BMW i3 bo avto nove dobe tako po videzu kot po tehniki. 35 tisoč evrov je veliko, vendar je treba od tega odšteti okoli pet tisočakov, ki jih subvencionira država, ter prihranek za porabo in vzdrževanje.

BMW poudarja, da za razliko od mnogih tekmecev niso vzeli obstoječega avta in mu nadomestili naftni agregat z elektromotorjem, marveč gre za prvi premijski avto, ki je v celoti zasnovan okrog alternativnega pogona. S tem dajo očitno vedeti, da znamka Tesla za njih ne obstaja. Je pa res, da imajo Nemci krepko več izkušenj, možnosti in kapitala. Velik dosežek je denimo ta, da i3, ki je po prostornosti med minijem in serijo 3, tehtal manj kot 1200 kilogramov. Manjši nissan leaf ima denimo tono in pol. Inženirjem je lahkost uspela na rovaš šasije iz ogljikovih vlaken in obilne rabe aluminija. S tem pa so dosegli tudi večji domet, ki v varčevalnem načinu seže nad 160 kilometrov. Ipak gre za mestno vozilo, na kar kaže tudi omejitev hitrosti na 150 km/h. Vseeno je avtomobilček zelo poskočen, saj 170-konjski elektromotor pospeši do sto v 7,2 sekunde do sto. Tiščanje seveda razdaljo prepolovi. Kogar to skrbi, ponujajo i3 z dodatnim dvovaljnim bencinskim motorčkom, ki zgolj polni baterije (zato pravijo, da ni hibrid) in domet poveča na 300 kilometrov. Drugače se akumulator na hitrih postajah napolni v manj kot uri, čez navadno vtičnico pa v osmih.
Ker Joker v prvi vrsti pokriva digitalne tehnologije, nam pri dotičnem avtu vzbuja pozornost BMWjeva 'povezana mobilnost'. Ta se prične z avtomobilovo nepRestano povezanostjo v splet, vendar ne prek mobilnika, marveč z vgrajeno SIM-katico. Lastnik zato določene funkcije upravlja na daljavo z računalnikom ali mobilnim telefonom. Recimo pošilja podatke navigaciji, vnaprej prižge klimo ali gretje in preveri stanje baterije. Prav tako softver v avteku pozna napredne geolokacijske storitve, podobne Googlu Now. Če mu boste zaupali kraj sestanka, vas bo znal popeljati mimo prometnih zamaškov, poiskati najprimernejše parkirišče, kjer je po možnosti polnilna postaja, in svetovati morebitni javni prevoz. Takenako zna mobilna aplikacija voditi nazaj do vozila.
I3 bo novembra štartal v Nemčiji in ponekod drugod v Evropi. Zaenkrat Slovenije ni na BMWjevem i-zemljevidu, kajti potrebna je podpora, tako v smislu polnilne inftrastrukture kot delovanja mobilnega servisa. Cena avtočka bo 35.000 oziroma 40.000 evrov za inačico z rezervnim bencinskim polnilnilcem. To je manj od ampere in pol cene Teslinega modela S – seveda za ustrezno manj avta. Interes je, pravijo Bavarci in kažejo število sledilcev na družabnih omrežjih ter milijone ogledov na YouTubu. Skupaj z njimi upamo, da jih dejanske prodajne številke ne bodo postavile na pretrda tla, kot se je to zgodilo z malčki c-zero, ion in i-miev.



Avto bo orenk spletno povezan. Teoretično bi ga bilo celo mogoče voziti na daljinsko s telefonom. Hekerji se že veselijo izziva.

Nov Googlov hardver

Konec julija je Google brez velikega pompa predstavil par novotarij. Prva je izboljšana, a tanjša in lažja tablica nexus 7, ki se po novem diči z zaslonom ločljivosti 1920 x 1080, nekoliko hitrejšim štirijedrnim procesorjem snapdragon S4 pro in 2 GB pomnilnikom. Cena bo znova okoli 200 evrov oziroma nekaj več za različico LTE. Sistem bo seveda Jelly Bean 4.3, ki je počasi začel kapljati na druge naprave iz Googlove družine. Drastičnih sprememb v ni, so pa ponudili nekaj dobrodošlih rešitev, recimo uporabniške profile z omejenimi pravicami, kar je kot nalašč za starše, ki svoje tablice dajejo v roke mulčadi. Pa najnovejšo različico OpenGL ES, da bodo igre tekle še bolj gladko.



Googlovi novosti: dongle chromecast za navezo telefona s televizorjem in nadgrajeni nexus 7, tehta le 290 gramov (prej 340) in je širok vsega 8,5 mm.

Krona tokratne predstavitve je bil na pogled dokaj neugleden gizmo, ki sliši na ime chromecast. Gre za ključek, ki ga vtakneš v prost izhod HDMI na televizorju, nakar nanj brezžično pošiljaš videoposnetke z YouTuba, filme in glasbo, kupljeno v Googlovi štacuni (pri nas to torej ne gre), ter pretočne vsebine z Netflixa. Kot dodana vrednost je tu prikazovanje zavihkov iz brskalnika Chrome, če si namestiš primerno razširitev. Daljinca chromecast ne pozna, vse upravljaš z računalnikom ali mobilcem. Prednost onegaja pred uveljavljenimi AppleTV in Rokujevo pretočno škatlico je v ceni, saj chromecast nosi etiketo 35 dolarjev, kamor so vključili še trimesesečno naročnino na videoteko Netflix. Ni čudno, da so jo Američani razgrabili. To je spodbudilo druge servise, ki se že zanimajo, kako bi tržili svojo ponudbo prek Googlovega kebra. Evropskih strank zaenkrat nimajo v mislih ne Google, ne ostali. Že prav.

Nov komplet Lego Cuusoo in dva Minecraftova

O Legovem japonskem partnerju, zvanem Cuusoo, smo pisali v Jokerju 227. Gre za nekakšen legoidni Kickstarter, kjer prijaviš idejo za kockavo stvaritev, nakar folk glasuje. Če je všečkov dovolj, Danci razmislijo o serijski izdelavi. Večinoma je odgovor negativen, a troje modelčkov je pod znamko Cuusoo ipak izšlo: batiskaf Shinkai, sonda Hayabusa in Minecraft. Zdaj prihaja še četrti set, avtomobil delorean iz filma Vrnitev v prihodnost. Ne le, da bo model znamenitega časoplovnega štirikolesnika vseboval mnogo detajlov, vključno z registrsko tablico in uro na komandni plošči, možno bo sestaviti vse tri inačice, ki so nastopale v filmih. Figurici Martya McFlyja z rolko in Doca Browna bosta seveda vključeni, kar bo naredilo komplet za veliko hotnico med zbiratelji plastičnih stričkov. Igrača bo v Legovi spletni štacuni koštala 40 evrov, pri čemer bo šel delež od prodaje v Fundacijo Michaela J. Foxa za raziskavo Parkinsonove bolezni.



Očitno se Minecraftov komplet dobro prodaja, kajti matični Lego, brez Cuusooja, je v navezi s švedskim razvijalcem Mojangom naredil dve novi sestavljanki iz priljubljenega kockavega sveta: vas z rudnikom, kmetom, pujsom in zombijem ter podzemlje z lavo, prašičeglavim zombijem in dvema ghastoma. Kompleta, zelo očitno namenjena izključno fanom igre, bosta naprodaj septembra za 35 evrov.



Koliko interneta dobite za svoj denar?

Ponudniki internetnih storitev so nabriti. Tudi pri nas se je nekoč dogajalo, da so v paketih obljubljali hitrosti, ki jih uporabnik ni dosegal, nakar je slišal suh izgovor, da "gre za nihanja v omrežju, itak pa v paketu obljubljamo hitrost DO toliko megabitov na sekundo." No, ljudje glasujejo z denarjem in smo se, če smo le imeli možnost, selili k takim, ki so dejansko dostavili obljubljene hitrosti. Seveda pa tovrstne mahinacije niso ostale skrite Evropski komisiji, ki je naročila večletno raziskavo širokopasovnih omrežij in jo je izvajalo na tem področju priznano podjetje Samknows. Pred kratkim so objavili novo delno poročilo za prvo polletje 2013 in razkrili nekaj zanimivih podrobnosti.
Najbolje gre uporabnikom optičnih in kabelskih povezav, kjer je dejanska hitrost 84,4 oziroma 91,4 odstotka oglaševane. Na slabšem so tisti, ki uporabljajo tehnologijo xDSL, saj so tam pretoki več kot tretjino nižji od obljubljenih. Temu primerno število DSL-priključkov tudi v Sloveniji upada, čeravno še vedno držijo več kot polovični tržni delež. Največji porast beležijo kablaši, ki jih je že slaba tretjina.
Evropa s pridobljenimi rezultati ni povsem zadovoljna, četudi naši ponudniki dostavljajo višje dejanske hitrosti interneta za nižjo ceno kot v ZDA. Povprečna evropska širokopasovna pipica sicer dosega okrog 20 megabitov na sekundo, do leta 2020 pa želijo komisarji doseči popolno pokritost prebivalstva s priključki, ki bodo zmogli vsaj 30 Mb/s.

EVO 2013

MEKA VIRTUALNIH BRUSLIJEV

Med 12. in 14. julijem se je v hotelsko-kazinojskem kompleksu Paris Las Vegas odvil dvanajsti turnir v borilnih igrah EVO zapovrstjo. Sneti ve, da kar se zgodi v Vegasu, tam ostane, a si ne more kaj, da ne bi vsaj odškrnil vrat v klub plastičnih pesti.



Publika dogajanje spremlja na velikih platnih in skače v zrak ob sleherni lepi potezi. To je pravo vzdušje!



Nekateri igrajo z joypadom, a domala obvezna oprema znalca je digitalna igralna palica, po domače stick.



Tekmovalci ne gledajo na platna, temveč v monitorje s karseda malo zamika. Tudi katodne TVje se najde.



Pretepaško geekovstvo je videti na vsakem koraku. Tu navdušenec nad starodavno serijo The King of Fighters.



Najbolj nova igra na seznamu devetih osrednjih je Injustice: Gods Among Us, v kateri se mlatijo stripovski junaki.

Ko se je pred leti v Tolminu začel metalski festival, so domačini pred črno oblečenimi čupavci bežali v hiše in v paniki zaklepali otroke ter živino. Danes jih težko prehvalijo, saj so njihovi najboljši gostje. Podobno je z največjim turnirjem v borilnih igrah na svetu, ki se kliče Evolution Championship Series alias EVO. Že dolgo se vsako leto odvije v grešnem Las Vegasu in če so tamkajšnji prebivalci nekaj časa še sumljivo motrili bledokožne čudake, ki se po kockarski metropoli potikajo z igralnimi palicami pod roko, so se medtem sprijaznili, da poleti tja prileti dosti ljudi, ki se hočejo digitalno na gobec.

Koliko? Za Slovenijo, kjer pretepačine niso priljubljene, bo najbrž šokanten podatek, da so organizatorji za EVO 2013 prejeli 6097 prijav od 3538 igralcev iz enainpetdesetih držav. To je več kot lani in obenem največ na kateremkoli e-športnem turnirju doslej! Res pa je, da denar ni spektakularen. Če je lani nagradni sklad znašal sto dolarskih jurčkov, je bilo letos kljub pokroviteljstvu Capcoma, Mad Catza, Warnerja in Atlusa v skrinji nekaj deset tisočakov manj. Poleg tega se cekin razdeli na devet naslovov, tako da je kitajski zmagovalec Xian v najbolj prestižnem, Super Street Fighterju 4, odnesel le dobrih 7000 $. Za letalsko karto čez pol sveta, hotel, burek in hotelsko cipo je zelo verjetno odštel več.

Ko se geeki derejo "A-saaa!"

A cilj večine obiskovalcev Eva ni zaslužkarstvo. Nasprotno, tja pridejo predvsem iz drugih dveh razlogov. Eden je dobra, otipljiva konkurenca. Udeležbo si sicer urediš preprosto tako, da prideš v Vegas, daš kontroler in otepača na mizo in strupeno rečeš "Kva dej nigri, a se bomo kej tepl?!" Serija turnirjev, ki so pod nazivom Road to EVO delovali kot priprave naše reprezentance na Eurobasket, je bila namenjena bolj razvpitosti in temu, da je skupnost videla, kateri so najresnejši kandidati za naslov.

No ja, presenečenj pri tem ni bilo. Prišli so malodane vsi, ki jim gredo borilne igre najbolje od rok, od Daiga prek PR Balroga in Tokida do Justina Wonga, Filipino Champa, Infiltrationa in Poongka. Marsikdo od teh pripada profesionalni ekipi, kot so MCZ, Hori, EG in AVM. Vsakdo si je moral mesto v končni osmerici pridobiti tako kot najbolj začetniški drkač, ki ne loči med shoryukenom in shoryureppo. Po 30.485 odigranih spopadih po sistemu dvojne eliminacije (dve zmagi in greš) je svojega prvaka dobila vsaka od devetih obravnavanih iger: Super Street Fighter 4: Arcade Edition v.2012 (Xian), Ultimate Marvel vs. Capcom 3 (Flocker), Injustice (KDZ), The King of Fighters XIII (Reynald), Street Fighter X Tekken v.2013 (Infiltration), Tekken Tag Tournament 2 (Knee), Mortal Kombat (Crazy DJT 88), Persona 4: Arena (Yume) in Super Smash Bros. Melee (Mango).

Osebno me čudi, da so furali Persono in Mortal Kombat, ne pa Soul Caliburja V in Virtua Fighterja 5 Final Showdown, a kaj hočemo. Super Smash Bros. je izbrala skupnost, ki je v dobrodelne namene s tem prispevala dobrih sto tisoč dolarjev, in zaradi Sonyjeve roke so bile vse tekme na playstationih 3. Takle mamo. Oziroma majo, kajti Evropejci v tovrstnem turnirskem pogledu zaostajamo. Lastimo si kak posamezen dogodek, največ v Angliji in Franciji, a ničesar takega, kot sta EVO ali japonski Super Battle Opera.

Bratje po mae geriju

Drugi ključni razlog za obisk Vegasa je osebno tovarištvo. Od nekdaj me fascinira, kako mirna, vljudna in športna je pretepaška skupnost. Na velikih turnirjih, kot je EVO, domala ni grdih pogledov, zafrkavanj in prepucavanj, temveč se vidi, da so se delilci dragon punchev prišli zlasti družit. Obrazi so sijali, ko so se srečevali dotlej le spletni rivali, in sklepala so se prijateljstva, ki se ne bodo zlahka razklenila.

V tem Evolution nadaljuje duha igralnic včerajšnjika, *arcades,* ki so rabile kot srečevališča. Danes so zvečine poniknile na račun internetne akcije, ko pa pride EVO, njihov duh oživi. Ni naključje, da je dogodek zrasel ravno iz tovrstnega turnirja Battle by the Bay, kjer se je v kalifornijskem Sunnyvalu davnega leta 1996 štirideset pionirjev pomerilo na avtomatih Street Fighter 2 Turbo in Street Fighter 2 Alpha.

Saj je fino z daljave analizirati dvoboje, prek internetnih streamov navijati za svoje favorite (prodali so obilico kart za tovrstne prenose, od koder je dobiček takisto šel za dobrodelnost), se učiti profi tehnik, opazovati, kako se po turnirju spreminjajo tako ali tako neuporabne tier liste, in razglabljati po forumih, kako je Xian v finalu SSF4 mojstrsko odlomil Tokidovega Akumo z Genom (!), kitajskim ašašinom, na katerega doslej nismo gledali s takim rešpektom. A tisto pravo so kakor na E3ju in Gamescomu vzdušje in ljudje. Ko ješ, piješ in dihaš digitalni bušido, so evri, porabljeni za karto, nastanitev in jedačo, nepomembni.


PRIHAJA NA KONZOLE
3/9/2013
DIABLO III
PREDNAROČITE ZDAJ
IN PRIDOBITE PREDMET V IGRI
(+ IZKUŠENJSKI BONUS)
INFERNAL HELM
16
www.pegi.info
*Prednaročilo Diabla III zagotavlja, da bo vaš izvod igre na dan izida vključeval nov predmet v igri – Infernal Helm.
Ta predmet iz igre se lahko uporablja samo z različico Diabla III za konzole, ki je bila prednaročena.
Za pridobitev predmeta v igri je potrebna internetna povezava.
© 2013 Blizzard Entertainment, Inc. Vse pravice pridržane. Diablo je registrirana zaščitena blagovna znamka Blizzard Entertainment, Inc. v ZDA in/ali drugih državah.
Vse druge omenjene zaščitene blagovne znamke so last njihovih lastnikov.
BLIZZARD ENTERTAINMENT





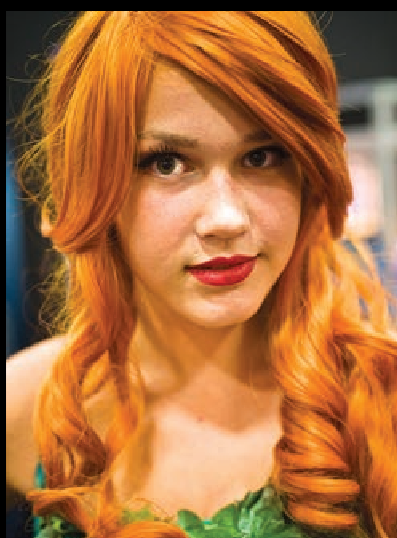

SANDIEŠKA MAŠKARADA





Case je videl stvari, ki jih vi, ljudje, ne bi verjeli. Iron-Mana v millenium falconu iz lego kock na kolesih, ki ga je po prizorišču potiskal prešvicani Jaka Racman. Zombijasto Sneguljčico, ki je v rokah držala metalec plamenov iz filma Aliens. Osivelega Dato iz Star Treka, ki je za pogrnjeno mizico talal podpise in se hudomušno spraševal, zakaj mu je tega treba. Kje? I, kakopak v San Diegu, kjer je od 18. do 21. julija potekal tradicionalni sejem Comic-Con.












Prizorov, kot so pričujoči, pri nas nismo vajeni, dočim so ti nekaj običajnega v tujini na zborovanjih, namenjenih ljubiteljem stripov, risank, televizijskih serij, filmov, zbirateljstva ter oblačenja v kostume likov iz fantazijskih svetov. V angleški prestolnici maja in oktobra organizirajo MCM London Comic Con (bivši MCM Expo), na Bavarskem se vsaki dve leti odvije Comic Salon, Italijani obiskujejo Lucca Comics, v ZDA pa ima maškaradno-zbirateljski dogodek, kakršen je sanfranciški WonderCon, vsaka večja metropola.

No, daleč najbolj obiskan je ravno sandieški Comic-Con s pripono International, ki se je iz zanesenjaškega zbirališča striparjev v zadnjem desetletju razbohotil v svetovno odmeven festival papirnate, igralske in slikosučne zabave. Sredi julija ga obišče mnogo zvezdnikov vseh kalibrov, ki se z oboževalci srečajo na številnih predavanjih – 'panelih' in na namenskih mestih potrpežljivo delijo avtograme, ter več kot 130 tisoč navadnih smrtnikov. Toliko jih je v štirih dneh sposoben sprejeti tamkajšnji Convention Center. Slovencev je med njimi žal bolj malo, saj je Amerika pač na drugi strani ocena, dočim cene letalskih kart poleti rade poskočijo. Zato pa smo tu mi, ki poročamo.

Bil je Comic-Con

Udeleženci so imeli tudi letos kaj videti. Cosplayerji, kakor rečemo osebkom, ki se šemijo v kostume domišljijskih junakov, so dali spet vse od sebe in v kreacijo skrbno izdelanih oblekic vložili na stotine ur ter dolarjev. Kje drugje se lahko na enem mestu slikaš z Master Chiefom v oficialnem oklepu, ob katerem koraka Penguin iz prastare Batmanove nanizanke? Ali v oko za hec fašeš puščico, ko princesi iz Pixarjeve animiranke Brave preveč časa škiliš v nedrje?

Postavnih in pomanjkljivo oblečenih babnic v tesno oprijetih kombinezonih, ob katerih ti kri steče v nizke predele, ima Comic-Con nenormalno veliko. Med njimi je dosti punc, ki se s preoblačenjem ukvarjajo (pol)profesionalno. Da o Predatorjih, Darth Vaderjih, Indyjih, Ghost Busterjih, Batmanih, dohtarjih Who in huronskih zmešanicah vsega niti ne govorimo.

Trend letošnje edicije so bili zvezdniški cosplayerji. Mišičasti Jason Momoa je v sobano, kjer se je odvijala konferenca Game of Thrones, uletel kot Khal Drogo, medtem ko je Tom Hiddleston pristaše Thora na odru nagovoril v Lokijevih cotah. Andrew Garfield je obiskovalce zabaval v opravi Spider-Mana, dočim se je Bryan Cranston iz serije Breaking Bad po razstavišču sprehajal z masko temačne različice Walterja – Heisenberga. Prepoznal ga ni seveda nihče.

Comic-Con je sejem v pravem smislu besede, saj se na prizorišču obrne ogromno denarja. Najde se vse: nove in stare stripe, animeje, posterje, figurice, redke špile, majice, brošure in nakit, kakor tudi številne umetnike, ki ti za pošteno ceno na poljubni del telesa tetovirajo omiljeni lik iz te ali one franšize. In še in še. Med predmeti poželenja bogataških zbirateljev sta se letos znašla originalen Indyjev bič iz filma Temple of Doom z deklarirano vrednostjo 75.000 $ ter povsem neoskrunjena farbovita bukvica Action Comics iz leta 1938, v kateri se je prvič pojavil Superman. Lastnik se je bil od nje pripravljen ločiti za skromnih 600.000 $.

Nasploh so se na Comic-Con v zadnjih letih preselili številni z igrami, filmi ali nečem tretjim povezani ekscesi, ki so bili nekdaj domena E3ja in sorodnih prireditev. Ubisoft je za promocijo četrtega Assassin's Creeda v sandieškem pristanišču najel ladjo in jo predelal v pristno gusarsko galejo. Avtorji South Parka so se znova proslavili s postavitvijo pravcate replike mesteca iz risanke in na ulicah ob sejmišču uprizorili parado. Warner je na kraj pripeljal avto interceptor, s katerim se bo Nori Maks prevažal v novem špilu oziroma filmu. YouTube in portal Wired pa sta s pomočjo strokovnjakov za filmske učinke izdelala in predstavila neverjetnega hodečega robota, ki bi ga zlahka uporabili v enem od bodočih Terminatorjev ter prišparali na proračunu za računalniško animacijo.

Skratka, dogajalo se je. Gremo še globlje.







Rešimoži iz ameriških farbovitih bukvic so na tovrstnih sejmih prisotni množično, kot tudi osebki, našemljeni v junake iz iger in zimzelene zombije. Slednji na Comic-Con uletijo iz Zombie Walka, ki se v San Diegu odvija vzporedno s sejmom.



Riddick *6. septembra*

ZF-pustolovščina Pitch Black, v kateri se je prvič pojavil antijunak s svetlečimi okularji, je Vina Diesla izstrelil med akcijske zvezdnike. V tretjem delu se bo Riddick enkrat za vselej maščeval sovražnikom Necromongerjem, ki so zdesetkali prebivalstvo rodnega planeta Furya. Še prej bo moral obračunati s plačanci in zobatimi pošastmi. Griz, tresk, kabum ... Film bo namenjen polnoletnim, zato si obetamo nebrzdano brutalnost.



Gravity *4. oktobra*

Children of Men spada v vrh filmske produkcije zadnjega desetletja, zato smo ljubitelji znanstvene fantastike goreče pričakovali, kdaj bo režiser Alfonso Cuaron znova sedel za kamero. V tehnološkem trilerju Gravity se bomo preselili v vesolje, koder se bosta astronavta Sandra Bullock in George Clooney borila za preživetje. V škripce ju bo spravil odpadni satelit, ki bo poškodoval njun vsemirski čolnič. Panikaaa!



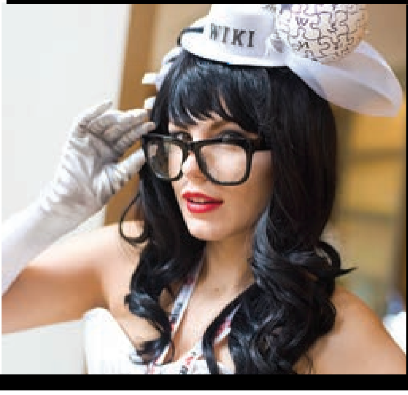
Thor: The Dark World *8. novembra*

V prvem delu je bil Thor tisti, ki se je na Zemlji počutil kot riba izven vode. Tokrat bo taka usoda doletela dohtarico Jane Foster (Natalie Portman), ki jo bo božanski silak pred nevarnostjo odnesel v Asgard. A ko bo rasa temnih vilincev z Malekithom na čelu ogrozila devet vesoljskih kraljestev, se bo superheroj prisiljen obrniti na megalomanskega brata Lokija, ki je na koncu lanskih Avengerjev pristal v ječi. Mu Thor lahko zaupa?



The Hunger Games: Catching Fire *22. novembra*

Potem ko sta slavila na 74. igrah gladi, se Katniss in Peeta vrneta v rodno okrožje. Domača idila ne traja prav dolgo, saj med zatiranim ljudstvom tli želja po uporu. Na obzorju pa so že jubilejne 75. igre, ki bodo nekaj posebnega. Zvezdniški zasedbi se bo v vlogi organizatorja groteskne mešanice med olimpijskim tekmovanjem in realnostnim šovom pridružil Philip Seymour Hoffman.






Podobe s srebrnega platna

Comic-Con se za sedmo umetnost ni začel pod najboljšim znamenjem. Peter Jackson se je v sporočilu za fane že pred začetkom sejma opravičil za odsotnost Smaugove pušče, drugega filma o dogodivščinah kosmatega zmikavta s Šajerske. Nadaljevanje Hobita, ki bo na sporedu decembra, je bojda še globoko v kovaškem ognjišču, igralci pa prezasedeni.
Med razočaranci so se prav tako znašli pristaši Vojne zvezd, ki so upali na sveže informacije o Epizodi VII izpod rok J. J. Abramsa. Ostali so z mehkim, s(m)o pa izvedeli, da se pod novim lastnikom Disneyjem obeta še ena izdaja izvirne trilogije na modrih ploščkih. Tiste originalne in nepopravljene, v kateri Han Solo ustreli prvi.
Filmske fantastike, znanstvene in še kakšne, ni primanjkovalo. V prihodnjih dveh letih bomo deleženi novega vala superjunaških umotvorov, ki so v zadnjem desetletju postali sopomenka za holivudske blockbusterje. Počilo je najprej na konferenci, prirejeni v čast 75. obletnice Supermanovega rojstva, kjer je med drugimi gostoval Henry Cavill, trenutni Supermož. Režiser Zack Snyder (300, Watchmen) je izdal, da bo njegov Man of Steel zagotovo dobil sekvel, v katerem se bo silak s Kriptona srečal z ... Batmanom! Slednjega ne bo uprizoril Christian Bale, ki ima Šišmiša čez glavo, film pa ne bo priredba Millerjevega stripa The Dark Knight Returns, temveč nekakšen duhovni potomec. Komaj čakamo.
Marvel ni ostal dolžan in je prek Jossa Whedona najavil nove Maščevalce. V **The Avengers: Age of Ultron** (2015) se bodo Iron-Man, Captain America, Hulk, Thor in ostali člani organizacije spopadli z zlobnim robotom Ultronom. Vzdušje bo bolj temačno kot v prvencu, prizorišče spopadov pa ves svet, ne le Združene države. Nadaljevanje bo aprila dobil še Stotnik Amerika, ki mu stas in glas posoja Chris Evans. **The Winter Soldier** nam bo predočil Capa v modernem svetu, kjer ima v sedanjost prenešeni veteran druge svetovne vojne velike težave z licemerskimi politiki in starim znancem. Pesti bosta vihtela skupaj s Scarlett Johansson – Black Widow.





Gneča je na Comic-Conu velika, saj se sejma lahko udeleži vsak običajnež, ki je za štiridnevno karto pripravljen odšteti sto in več dolarjev. Novinarjev se organizatorji usmilijo s predoglednim večerom na dan pred začetkom sejma.

Po razstavišču in medijih je odmevala predstavitev **X-Men: Days of Future Past** (maj), ki bo združil zasedbi prejšnjih dveh filmov v nizu, The Last Stand in First Class. Professor X in Magneto bosta v upanju, da bi preprečila postapokaliptično prihodnost, v preteklost poslala Wolverina (Hugh Jackman). Navdušenje je bilo popolno, ko je režiser Bryan Singer na oder pozval igralsko posadko. Zvrstili so se med drugimi Jennifer Lawrence, Michael Fassbender, Patrick Stewart, James McAvoy, Ellen Page, Halle Berry, Anna Paquin (Sookie iz nizike True Blood) in Peter Dinklage iz Igre prestolov. Ta se bo poskusil v vlogi vojaškega znanstvenika, ki mutantov nima pretirano rad.
Gremo dalje. **Guardians of the Galaxy** bo superherojsko čudo po še enem Marvelovem stripu, v katerem pilot vojaškega reaktivca zabrodi po vesolju, zbere skupino problematičnih borcev z nadnaravnimi talenti in se zoperstavi zlobnežu, ki grozi z uničenjem vse galaksije. Fane je najbolj zanimalo, kako bo na velikem platnu izpadel računalniško ustvarjeni član družčine Rocket Raccoon, navihrani človekoliki, no, rakun. A za kaj takega je bilo še prezgodaj, saj se je snemanje komaj dobro začelo.
Prihodnje leto bosta na sporedu rimejka **Godzille** (maj) in **Robocopa** (februar), ki bo sodobna repriza izvirnika iz leta 1987. **Ender's Game**, film po odličnem ZF-romanu Orsona Scotta Carda, ki ga pričakujemo oktobra, je nase opozoril po zaslugi Harrisona Forda, ki bo v njem nastopil v vlogi polkovnika Graffa. Indy je stopil v bran zakona med istospolnimi partnerji, ki je v Čezlužju aktualna tema, in se s tem izdatno zameril Cardu, ki je znan homofob. Ta je film, v katerem bodo Ender in ostali vesoljski kadeti malo starejši, že označil za polom.
Kaj pa celovečerci po igrah? Za Need for Speed, ki s 1000-konjskimi zverinami pridrvi spomladi prihodnje leto, in Dead Space smo že vedeli, uradno potrditev pa je na smenju dobila vest, da Blizzard in Warner delata na ekranizaciji masovne frpjke **World of Warcraft**. Režijo so malce presenetljivo zaupali Duncanu Jonesu (Moon, Source Code), sinu rokerja Davida Bowieja. Držimo pesti, da bo za kaj.



Veronica Mars *začetkom 2014*
Lahko Kickstarterju uspe tudi pri filmih? Pristaši navihrane najstniške detektivke z malih zaslonov pravijo, da ja. Ukinitve serije fani niso preboleli in so navdušeno podprli celovečerni projekt Veronice, v katerem bo nastopila Kristen Bell. Fehtalna kampanja je nanesla slabih šest milijonov dolarjev, kar je očitno dovolj, da bo zdaj deset let starejša gospodična Mars odložila odvetniško togo in znova poprijela za špijonski fotoaparat.



LEGO Movie *7. februarja 2014*
Čas je že bil, da danski kockarji nehajo izdajati le kratke burleske in se poskusijo z dolgometražno animiranko. Stvarstvo in like kanijo delno računalniško zmodelirati, delno pa posneti s koračnim fotografiranjem pravih stričkov. Protagonist bo povprečnež Emmet, ki se znajde na frontni črti boja proti zlobnežu, ki bi na plastičnih zidakih rad uporabil lepilo. Pomagali mu bodo Batman, Superman, Green Lantern in Wonder Woman.



300: Rise Of an Empire *7. marca 2014*
V nadaljevanju špartanskega filma 300 bodo v ospredju pomorske bitke, ki so jih Heleni in Perzijci bili vzporedno s tisto pri Termopilah. Natančneje bitki pri otokih Evbeja in Salamina, vključen pa bo takisto Maraton. Eva Green bo uprizorila Kserksovo zaveznico Artemisijo, pelikula pa se kljub temu, da je ne bo režiral Zack Snyder, ki bo scenarist in producent, slogovno ne bo razlikovala od prvenca ter Millerjevega stripa.



Divergent *21. marca 2014*
Po romanu Veronice Ruth nastaja film o mladenki, ki jo v distopičnem Chicagu proglasijo za 'drugačno'. Na testu nadarjenosti, s katerim oblasti prebivalstvo porazdelijo v pet kast, se pokaže, da Tris odstopa od kalupa. Spoznanje jo spravi v življenjsko nevarnost, čemur se pridružijo še socialne tegobe, ki namigujejo, da je stanje v idilični metropoli vsej prej kot takšno. Povedano drugače: The Hunger Games dobiva konkureco.



LEGO Movie Videogame

Warner za večino sistemov, februarja 2014

Izid animiranega filma bo pospremil špil, na katerem delajo legomojstri TT Games. Ploščadarsko-tepežkarske stopnje bodo enako kot štorija povzete po filmskih lokacijah in prvič v celoti sestavljene iz tisočev, ne, milijonov barvnih zidakov. Elementi se bodo radodarno razletavali na prafaktorje, iz kock pa bo protagonist Emmet gradil raznorazne konstrukcije, za katere bo moral tokrat najprej poiskati navodila. Spremljajoča lika bo nadzorovala umetna pamet ali mesnata soigralca.



Wildstar *NCsoft za PC, jeseni*

Mmorpgji niso več tako v ospredju kot pred leti, a dovolj, da bomo kmalu deležni novega. Takega futuristično-fantazijskega z risankastim videzom in modelom free 2 play. Odvijal se bo na planetu, kjer se mešata magija in tehnologija in koder se za prevlado ravsata sprti frakciji. V Wildstaru bomo igrali na strani imperialistov ali upornikov, raziskovali temnice, klali monstrume in se spopadali z ostalimi igralci. Najraje z letečimi trdnjavami, ki jih bo moč opremljati po mili volji in jih pošiljati nad nasprotnikove utrdbe.



Killer Instinct *Microsoft za xbox one, novembra*

Svežega Killer Instincta ne delajo pri Raru, temveč pri Double Helix. Špil, ki bo naprodaj ob izidu novega xboxa, bo obdržal dostopnost in nekatere pritikline prejšnjih delov, kot so verižne kombinacije s petdesetimi in več zaporednimi udarci. Fatalityjev nalik onim iz Mortal Kombata to pot ne bo, saj se tvorcem zdijo odveč. Od starih likov se vračajo Jago, Sabrewulf, Glacius, Fulgore, Orchid, Cinder, Chief Thunder in Spinal. V osnovi bo igra zastonj in bo imela en lik, ostale bomo dokupili po potrebi.









Comic-Con je za mnoge zvezdnike prava zlata jama. Potem ko splošna publika nanje že pozabi, se na sandieškem in sličnih sejmih celo čez desetletja najdejo navdušenci, ki so za avtografirano majico ali poster, razodetje kake zakulisne sočnosti iz omiljene produkcije ali zgolj prijateljski nasmešek in stisk dlani pripravljeni odšteti nekaj drobiža. Mulder in Scully sta ob praznovanju dvajsete obletnice Dosjejev X fanom denimo izdala, da sta za kultno serijo posnela nikoli predvajano vročo fuk sceno. Adam Savage iz dua Mythbusters je po razstavišču taval v kostumu admirala Ackbarja. Legendarni stripar Stan Lee, Hugh Jackman in Patrick Stewart pa so preprosto bili.

Zabava v majhnih dozah

Obrazi z malih zaslonov so spričo letnega cikla televizijskih produkcij redni gostje Comic-Cona in letos ni bilo nič drugače. V San Diego se je navdušenim ljubiteljem zgodb po koščkih prišel poklonit vsakdo, ki v branži kaj velja. Denimo avtorji in igralci **Igre prestolov**, ki tvrdki HBO kljub visokim stroškom snemanja prinaša bajne denarce. O četrti sezoni niso povedali nič pametnega, so pa prisotnim zaupali, da si še vedno niso opomogli od Rdeče poroke. George R. R. Martin se je kot vselej otepal vprašanj o tem, kdaj bosta nared zadnji knjigi. Sitnim fanom se je nato potegavsko oddolžil na koncertu, kjer je komedijantskemu paru, ki je prepeval njemu posvečeno pesem 'Write Like the Wind', v spremstvu Neila Gaimana uničil inštrumente. Hehe.

Futurama se po sedmih sezonah poslavlja, dasi Matt Groening še vedno upa, da mu bo risanko uspelo oživeti pri kaki drugi televizijski hiši. Enkrat do konca leta bodo Fry, Leela in Bender gostovali v epizodi **Simpsonovih**, obeta pa se nam tudi križanje ('crossover') dveh veleumov, Homerja in Petra iz **Family Guyja**. Prihodnje leto, če bo šlo vse po sreči.

Na sejmu so dalje zavrteli pilotni epizodi dveh novih serij, ki precej obetata. **Agents of S.H.I.E.L.D.** bo televizijski podaljšek filmskih Avengerjev. Odvija se pred njimi, s čimer kanijo tvorci opravičiti prisotnost agenta Phila Coulsona, ki lanskih Maščevalcev ni preživel. V niziki bo poveljeval skupini specialcev, zadolženi za nadzorovanje problematičnih superjunaških posameznikov. Nadnaravni pojavi bodo na dnevnem redu tudi v seriji **Believe**, za katero sta moči združila vseprisotni J. J. Abrams in priznani cineast Alfonso Cuaron (Children of Men). Zgodba se bo vrtela okrog desetletne punčke s čudežnimi sposobnostimi, ki jo bo pred ugrabitelji varoval iz kehe pobegli, po krivem obsojeni kaznjenec. Si bomo vsekakor ogledali.



The Amazing Spider-Man 2

2. maja 2014

V dražilniku je distributer Sony obelodanil Jamieja Foxxa, ki bo v filmu nastopal kot Electro, negativec s samoumevnimi sposobnostmi. Pomagal mu bo nosorogasti Rhino, dočim se bo Peter Parker ubadal z odkrivanjem skrivnosti svoje preteklosti in bo še najprej razpet med vigilantskimi podvigi ter ljubeznijo do Gwen Stacy (Emma Stone). Mary Jane bo Pajkomoža rajcala šele v tretjem delu.



Edge of Tomorrow *6. junija 2014*

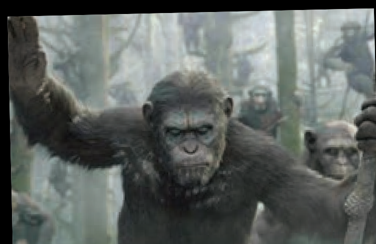
V visokoproračunskem ZF-spektaklu Edge of Tomorrow, ki nastaja po predlogi japonskega literarnega dela All You Need Is Kill, bo večno mladi Tom Cruise igral poveljnika Billa Caga, ki ga nadrejeni neslavno ponižajo v navadnega vojaka in ga pošljejo na samomorilsko misijo. V spopadu z alienskimi okupatorji Bill umrje, a se pri tem ujame v časovno zanko, zaradi česar vedno znova podoživlja isti dan oziroma isto bitko.



How to Train Your Dragon 2

20. junija 2014

Vikinško-zmajevska risanka bo potrjeno trilogija, dvojka pa bo zgodbo nadaljevala pet let po prvencu. Enonogi Hiccup in udomačeni zmajček Toothless se bosta z vikinškimi pajdaši odpravila na raziskovanje severne poloble sveta. Tam bosta naletela na nova ljudstva in se nehote zapletla v rastoči konflikt med človeki in svežo vrsto zmajev. Glavnemu zlobcu bo posodil glas Kit Harington (Jon Snow).



Dawn of the Planet of the Apes

18. julija 2014

Sekvel bo štorijo nadaljeval deset let po prejšnjem delu in jo zaključil tam, kjer se začne izvirni Planet of the Apes s konca šestdesetih. Šimpanz Cezar, ki ga bodo z računalnikom ponovno ustvarili na podlagi gibov Andyja Serkisa (Golum), se bo z ostalimi primati zoperstavljal človeškim okrutnežem, ki so preživeli virusno epidemijo. Načeloval jim bo Gary Oldman. Kdo bo zavladal Zemlji, pa vemo.







Špili, stari znanci

Sandieško stečišče sanj ni ravno idealen dogodek za potegnitev krinke z računalniških in konzolnih iger. Založniki velike naslove raje razgalijo na E3ju oziroma jih prihranijo za avgustovski Gamescom in jesenski Tokyo Game Show. Res pa je, da so bili špili letos količinsko več kot dobro zastopani. V veliki meri zahvaljujoč se Sonyju in Microsoftu, ki sta na prizorišče pripeljala svoji bodoči dnevnosobni škatlici.
Preševicana rulja je dolge ure stala v kolonah, da je na playstationu 4 in xboxu one premierno izkusila **Knack**, **Driveclub**, **Ryse: Son of Rome**, **Project Spark**, **Dead Rising 3** in še kaj. Gneča je bila velika tudi okrog kioskov s prihajajočimi špili z aktualnih konzol, kot so **Beyond: Two Souls**, **Gran Turismo 6**, **Lightning Returns: FFXIII** in **Diablo III**. Nintendo je tekmecema kljuboval s **Pikminom 3**, **Bayonetto 2**, **Sonicom Lost World**, **Disney Infinity**, **Rayman Legends** ter **The Wonderful 101** za wii u. Svoje kotičke pa so imele tudi številne titule za 3DS, med njimi močno pričakovani **Pokemon X** in **Y** ter **Zelda: A Link Between Worlds**.
Rockstarjevega čefurja ni bilo na spregled, medtem ko so Ubisoftovci na druženjih za zaprtimi vrati demonstrirali **Splinter Cell: Blacklist**, **Watch Dogs** in **Assassin's Creed 4**. Glede slednjega so povedali, da bo usoda glavnega junaka tesno povezana s figuro bajeslovnega gusarja Edwarda Teacha – Blackbearda ter da bomo v igri na kopnem preživeli približno tri petine časa. Cartmanova očeta Matt Stone in Trey Parker sta publiki, ki je prisostovala predavanju, posvečenemu humorni frpjki **South Park: The Stick of Truth**, s katero se še vedno mučijo kovači Obsidian, zaupala, kakšne težave sta imela pri pisanju titanskega scenarija. Francoski založnik ju je menda šel prepričevat, naj zajeten del vsebine na vsak način prišparata za DLC, na kar sta se kreativca odzvala z jedrnatim "Fuck that." Plosk, plosk.
Konami je držal obljubo in na smenju obelodanil kreacije zmagovalcev natečaja za dizajn ščitov, ki jih bomo marca prihodnje leto uzrli v **Dark Souls 2**, ter na Comic-Con privlekel zgodnjo različico te zajebane gotske frpjke, ki bo že v štartu na voljo tudi za PC, juhej. Pristaši pretepaškega niza Tekken so izglasovali nov lik – mično vampirko, ki se ima kmalu pojaviti v zastonjskem **Revolutionu**. Precej manj radodarni in zgovorni so bili Telltale Games, avtorji uspešne epizodične zombijske avanture **The Walking Dead**, ki nas kanijo jeseni osrečiti z drugo igralno 'sezono'. Prisotnim so zaupali le, da se iznajdljiva punčka Clementine vrača in da bo špil na voljo za večino sistemov.
Nekaj zanimivih razkritij so obiskovalci dalje zabeležili pri umotvorih s stripovskimi licencami. Warner in Rocksteady sta s svežo prikolico vpeljala kačjo morilko Copperhead, eno od osmih negativcev, ki bodo Šišmišu na sledi v **Batmanu: Arkham Origins**. Temni vitez se bo z ostalimi heroji hiše DC Comics pojavil v **Scribblenauts Unmasked** za PC, wii u in 3DS, v katerem bomo miselne uganke reševali s samostalniki.
Mišice so napeli tudi Marvelovci, ki so v španoviji s partnerji na sejmu razkazovali naslovčke, v katerih bodo nastopali ter si nežnosti izmenjevali njihovi veljaki. Ponosni so bili na **LEGO Movie Videogame**, veliko pozornosti pa je pritegnil nastop devetdesetletnega Stana Leeja, roditelja Spider-Mana, Hulka, Iron-Mana in nebroja drugih junakov v pajkicah. Lee bo eden izmed igralnih likov v **LEGO Marvel Super Heroes** in poklon živi legendi je bil povsem na mestu.



V združku Futurame in Simpsonovih bo za zaplet kriv Bart. Navihanec bo storil nekaj nezaslišanega in skisal prihodnost, zaradi česar bo v preteklost oziroma sedanjost pripotoval robot Bender.





Po stripe, kakršen je Saga, ni treba na Comic-Con. V Applovi in Googlovi štacuni je na voljo nebroj aplikacij, ki omogočajo nakup digitalnih verzij. Spletni prodajalni imata tudi Marvel in DC Comics.

Papirnato herojstvo

Stripovsko dogajanje je bilo na sejmu tradicionalno pestro, čeprav potisnjeno nekoliko v ozadje kot vselej, odkar so se na Comic-Conu naselili medijsko odmevnejši filmi, TV-nizike in špili. Za to sta deloma odgovorna oba velika čezlužniška založnika, ki letos nista postregla s posebej pretresnimi najavami.
Še najbliže temu je **Trinity War**, trajajoči veledogodek v vesolju DC Comics, ki se ubada s sporom med tremi razdelki superherojske organizacije Liga pravice – Justice League, JL of America in JL Dark, kjer so zbrani odpadniški rešimoži, kot je Constantine. Izid bitke bo imel v prihajajočih mesecih neslutene posledice za junake iz številnih nizov in bo v nedavno resetirani DCjev univerzum The New 52 vpeljal vrsto svežih serij. V lastnem stripu bo denimo nastopila Jokerjeva zapeljiva in psihotična pomočnica **Harley Quinn**.








Na drugi strani so Marvelovci izdali, da delajo na nadaljevanju priljubljene miniserije **Wolverine: Origins**, v katerem nas kanijo (še enkrat) seznaniti s preteklostjo najbolj popularnega Ljuda X. Le da tokrat malo drugače. Spider-Man, ki v osrednjem stripovskem nizu po tragični smrti Petra Parkerja ni več Amazing, temveč se imenuje Superior, se bo v štiridelni seriji **Darkest Hour** koncem leta znova spopadel z večnim sovražnikom Venomom. Menda bo reč nekaj najboljšega. Aja, med X-Mene se bo po čudežnem oživetju vrnil tiholazniški mutant **Nightcrawler**.
No, Marvel in DC Comics še zdaleč nista edina izdajatelja farbovitih bukvic. Nagrado za najboljši novi strip je pobral **Saga**, ki izhaja pri založniku Image Comics in žanje pohvale tako pri kritikih kot bralcih. Gre za vesoljsko opero z odraslejšim tonom, nekakšno mešanico med Vojno zvezd in Igro prestolov, v kateri ljubimca iz skreganih alienskih ras z novorojeno mešano hčerkico bežita pred oblastmi, najemniškimi mutanti, planetarnimi šefi in robotskimi velikaši z monitorji namesto glav. Smo brali, super zadevščina.
K stripom se za promocijo in razširitev svojih umotvorov že dlje časa zatekajo tudi igralski in holivudski meceni. Ubisoft je v San Diegu obelodanil **Assassin's Creed: Brahman**, ki bo že tretji papirnati podvig o ašašinih. Štorija se bo odvijala v Indiji iz 19. stoletja, kjer se bo Arbaaz Mir zoperstavljal britanskim kolonialistom. Zadevščina bo v izdajateljivi štacuni Ubiworkshop.com na voljo ob izidu četrtega dela igre. Na sejmu pa je debitiral še **Riddickov** animiran strip (motion comic), ki rabi kot uvod v prihajajoči tretji film. Toliko o tem. Do prihodnjič, Comic-Con!





Po razstavišču so posejani štanti mnogoterih modnih mojstrov, ki preoblečenim obiskovalcem za simbolično vsoto ali kar zastonj nališpajo obraze, uredijo pričeske in popravijo kostume. Dosti je umetnikov, ki se ubadajo s portretiranjem, in obrtniških prodajalcev igrač, akcijskih figur ter drugih ljubiteljskih artefaktov. Pri njih najdeš kvalitetno robo, vredno več sto dolarjev, ki s kitajskim kičem enostavno ni primerljiva.



Wind Waker HD *Nintendo za wii U, 4. oktobra*
Wii U boleha za pomanjkanjem kvalitetnih iger, zato so se pri Nintendu odločili, da na konzoli obudijo Wind Wakerja, priljubljeno Zeldo z gamecuba. Celična (cel-shaded) risankasta podoba se tradicionalno dobro posoja konverziji v visoko jasnino, a to še zdaleč ni vse, kar bo v HD-inačici drugačnega. Lastniki originala se veselimo večjega jadra za barčico, s katero bomo po oceanu potovali kar dvakrat hitreje, ljubitelji socialnih pritiklin pa puščanja sporočil v steklenici, ki bodo v pomoč kolegom v škripcih.



Strider HD
Capcom za PC, PS4, PS3, XBO in X360, 2014
Pomnite to prastaro Capcomovo franšizo? Novi Strider ne bo HD-osvežitev dvojke s preloma tisočletja, temveč sveža titula. Z junakom Hiryujem se bomo potikali po od strani gledanem stvarstvu, sovrage na tleh in v zraku uničevali z nadgradljivim mečem, se odrivali od sten in počeli še marsikaj nindževskega. Do novih predelov se bomo v slogu metroidvanij prikradli, ko bomo razvili potrebne veščine. Zlobni Meio in ašašinski podložniki ne bodo imeli za pačinko!



Soul Calibur II HD Online
Capcom za xbox 360 in PS3, jeseni
Soul Calibur je bil za orožarske 3D-pretepačine in mlatilščine prelomen, zato pozdravljamo, da kani Capcom odlični drugi del oživeti v visoki ločljivosti in ga ponuditi v obeh spletnih štacunah. Tepežkalnih mehanik si niso drznili spreminjati, dodali so le daljinsko večigralstvo z domnevno nadmočno mrežno kodo. Bonusni lik Heihachi Mishima iz niza Tekken ne bo izsvisel, dočim je usoda Linka in Spawna zavita v meglo. Zaradi preteklih licenc obstaja možnost, da ju bodo morali rezati.



KRVAVA ZGODOVINA KRVOSESA

Deset let mineva, odkar je izšla zaenkrat zadnja igra iz kultne vampirske serije akcijskih avantur Legacy of Kain. Ob razkritju, da je v razvoju večigralska inačica, Quattro pogleda v ozadje in odkrije podobno krvavo zgodbo.

Težko boste našli bolj zajebanega, slaboritnega krvosesa, kot je Kain. Prihaja iz izmišljene dežele Nosgoth, kjer vampirji in ljudje od nekdaj živeli skupaj v krhkem premirju. Nakar je prišlo do nacionalističnih izpadov in vojne, v kateri so ljudje zmagali. Vitezi serafani, glavno človeško orožje v boju proti vampirjem, so takrat postavili Stebre Nosgotha, devet veličastnih magičnih monolitov.

Vsak je imel svojega človeškega varuha in dokler so delovali v dobrobit Nosgotha, sta v deželi vladala dokajšna mir in blaginja. Nakar je nekdo umoril varuhinjo stebra ravnovesja in spridil preostalo osmerico. Po pokrajini se je pričel širiti kaos, katerega žrtev je bil tudi mlad plemič Kain, ki so ga umorili cestni banditi. Pa ga oživi nekromant Mortanius in mu ponudi novo, vampirsko življenje. Bi lahko bitje noči vrnilo ravnovesje v Nosgoth?

Krvavo znamenje

Tako se prične Blood Omen; Legacy of Kain, v izvirniku leta 1996 napisan za playstation in malo kasneje predelan za PC. Kaina smo v pogledu od zgoraj spremljali, kako se prebija skozi labirintske, gotsko navdahnjene sobane. Te niso bile polne le sovražnikov, ki smo jih arkadno pobijali in si z njihovo krvjo (če so bili živi) obnavljali energijo, marveč so na nas prežile zanke in pasti. Redke se je dalo obhoditi, večina pa je zahtevala, da pritisnemo pravilno kombinacijo stikal, razporejenih v bližini. V vsem špilu jih je bilo toliko, da si se jih kar malo nažrl.

Belolasi plemič je ob uspešno opravljeni nalogi ali pokončanem posebej zajebanem sovragu zadovoljno vzklikal: “Vae victis!” (“Gorje premaganim!”) in opletal z mečem. Poleg bridkega jekla je imel na voljo



Blodnjakarski Blood Omen tehnološko ni bil presežek. Igralce je pritegnila zlasti docela odrasla, spretno napisana in pripovedovana zgodba.

prgišče čarovnij. Od take, ki ga je tik pred smrtjo vrnila v grobnico, do bolj običajnih vampirskih moči, kot sta miselni nadzor in klasičen energijski izstrelek. Magija je napajala tudi eno od orožij, znameniti valoviti meč soul reaver, ki ga najdemo v vseh delih serije in je njen ključni predmet.

Posebno draž je igri dajalo pripovedovanje. Kain je namreč komentiral dogajanje na zaslonu, kot da pravi zgodbo. Razložil je vsak predmet, ki ga je uporabil, stikalo, ki ga je premaknil, ali izboljšavo, ki ga je napravila bolj smrtonosnega. “Med temi mrzlimi stenami sem našel počivališče, kjer lahko preneham s potovanjem in nadaljujem kasneje.” Domiseln opis točke za shranjevanje položaja, mar ne?

Štorijo so v obilnih količinah podajale videosekvence in vsaka od njih je servirala več vprašanj kot odgovorov. Zato ni čudno, da si v epilogu dobil možnost, da se žrtvuješ za blagostanje dežele in s tem uničiš ostale vampirje ali jo dokončno pogubiš, s čimer ji zavladaš. Ni v moji navadi, da bi tako odkrito pokvaril iztek, vendar je to nujno za vsaj osnovno razumevanje konceptov, s katerimi se serija poigrava skozi vseh pet delov. Poleg tega je izvirno igro za PC domala nemogoče pripraviti do delovanja na sodobnih računalnikih, tako da jo je treba pognati na PS1 ali v emulatorju. Zato se bo izvirnega Blood Omena bržkone lotil redkokdo.


17.9.2013
grand theft auto V
FIVE
ps3,x360: 63€
prednaročniki
+ Atomic Blimp DLC
VPIŠI:
FCKYEAH!
KUPON ZA 3€ POPUSTA
Special Edition: 79€
Collector's Edition 129€
TOTAL WAR ROME II
3.9.2013
SPQR
pc: 45€ | Collector's Ed.: 129€
prednaročniki
GREEK STATES
ATHENS
EPIRUS
SPARTA
+ Greek States DLC
igabiba.si
Dostavlja brezplačno pri nakupih nad 30, narocila do 16:00 pa odpošlje še isti dan.
PAYDAY 2
+ LootBag DLC
pc: 27€ ps3,x360: 36€
23.8.2013
ARMA III
pc: 27€
23.8.2013
THE BUREAU
XCOM DECLASSIFIED
pc: 45€ ps3,x360: 58€
23.8.2013
SPLINTER CELL BLACKLIST
pc: 36€ ps3,x360,wiiU: 58€
27.8.2013
A REALM REBORN
FINAL FANTASY XIV
pc: 25€ ps3: 32€
30.8.2013
LOST PLANET 3
pc: 36€ ps3,x360: 54€
30.8.2013
EA SPORTS
MADDEN NFL 25
1989 2014
ps3,x360: 54€
30.8.2013
RAYMAN Legends
pc,psv: 36€ ps3,x360,wiiU: 45€

Nesloga med razvijalci

Kainove prigode bi morale sprva iziti leta 1994 za Panasonicovo konzolo 3DO pod naslovom Pillars of Nosgoth. Ker pa so se nad napravo zbirali črni oblaki, so avtorji Silicon Knights projekt ukinili. Vampir je tako dobil drugo priložnost čez dve leti na playstationu, toda Vitezom je zmanjkalo denarja. Zato so delo dokončali in verzijo za PC spisali pri založniku Crystal Dynamics. Obe podjetji sta se ob tem hudo sprižkali in končalo se je tako, da so Silicon Knights izgubili pravice do lastne franšize – kar je pomenilo, da so morali ustaviti delo na nadaljevanju.
Nakar je vajeti v roke dobila Amy Hennig. Crystal Dynamics so takrat že bili ena od Eidosovih podružnic in šef jim je ravnokar ukinil igro Shifter, katere projektni vodja je bila Amy. Šlo je za od zadaj gledano akcijsko pustolovščino, kakršne je takrat populariziral Tomb Raider. Glavni junak naj bi prestopal med fizičnim in duhovnim svetom ter tako premagoval prepreke. Eidos ni hotel tvegati z novo titulo, so pa bili pripravljeni založiti špil, če se ga predela v nadaljevanje Blood Omena, ki so ga prodali v dveh milijonih izvodov.



Amy Hennig velja za eno vplivnejših žensk v industriji iger. Scenarij za Uncharted 2 ji je leta 2010 prinesel nagrado ameriškega ceha pisateljev.

Amy je sedla za tipkovnico in štorijo prestavila v Nosgoth. Shifter je postal Raziel, Kainov prvi pribočnik. Ker so mu prezgodaj pognala krila, ga je besni vampir kanil obglaviti s soul reaverjem, a se je ta raztreščil. Zato je nesrečnega podrejenega zagnal v brezno pogube, kjer ga je po petsto letih oživil skrivnostni Stari bog Nosgotha in mu zadal, naj zbira duše. Vampirji so namreč nesmrtni, v tisočletju Kainove vladavine pa so zdesetkali človeško populacijo, kar je zaustavilo kolo življenja. Ob tem mu je še ponudil, da lahko maščuje svojo smrt. Se sliši znano?
Hennigova je štorijo o Kainu dobro poznala, saj je izdatno pomagala pri izdelavi izvirnika, zato je z lahkoto nadgradila zgodbo s stališča novega lika. Ker je ta kradel duše vsemu, kar mu je stopilo na pot, je bil naslov Soul Reaver več kot primeren.



Shifter v izvirniku sploh ni bil vampir, ampak nedoločno mitološko bitje. Da je postal Raziel, so mu samo spremenili frizuro.

Usoda ali svobodna volja?

Preskok v 3D in nov glavni junak sta se izkazala za zmagovalno kombinacijo. Raziel je izkusil vsaj toliko akcije kot špičasto joškata Lara, a se je zapletel v več skakalno plezalnih ugank. Te so bile začinjene s prehajanjem med materialno in duhovno ravnjo. Če si se znašel v sobi, ki je bila navidez brez izhoda, je bila rešitev v drugi dimenziji. Stikal je bilo manj, so pa igralcem po novem šle na živce uganke, kjer je bilo treba riniti kamnite bloke sem in tja, da je lahko modra prikazen po njih odskakljala naprej. Še en element, ki ga je imela Lara nadvse rada.





Duhovna raven v Soul Reaverju je bila izkrivljena različica fizične. Vanjo si prišel skozi portal ali če so te ubili v resničnem svetu. Ob smrti igre torej ni bilo konec, marveč si dobil 'popravni izpit'.

Tudi Raziel je pripovedoval iz prve osebe. Sprva ga žene sla po maščevanju, zato niti ne pomisli, da je le figura na šahovnici pomembnejših igralcev, vključno s Kainom. A bolj ko napreduje, bolj se tega zaveda in bolj fura safr. Zlasti ker je prepričan, da je njegova usoda določena. Kain po drugi strani v usodo ne verjame; navsezadnje ji je enkrat že kljuboval.
Ta spopad med neizogibnostjo in svobodnimi odločitvami je Amy spisala vrhunsko. V Soul Reaverju 2 namreč izvemo, da je jokica Raziel v resnici edina oseba v Nosgothu, ki dejansko ima svobodno voljo. Kar je točno tista karta, na katero igra Kain, saj se ne more sprijazniti s tem, da mu je usojeno umreti kot varuh stebra. Če dovoljkrat vržeš kovanec, bo enkrat pristal na robu. Prav Raziel je tista zagozda v vrtečem se kolesju, ki lahko prekine to goljufivo igro. Ker pa tega ni vedel, je naredil vse, da bi se tok zgodovine ponovil …



Kain in Raziel sta dve strani istega kovanca. Prvi hoče spremeniti svojo usodo, a je ne more, drugi to možnost ima, a jo uporniško zavrača.

Soul Reaver je bil uspešnica tako pri kritikih kot po prodajnih številkah, ki so segle prek milijona in pol izvodov za dreamcast, playstation in PC. Je pa marsikomu šlo v nos, da se je končal nedoločno, z viscem. Bil je tako obsežen, da Amy v eni sami igri ni mogla razvozlati klobčiča. Razvoj dvojke se je nato zavlekel še za leto, ker so ga raje izdali za tedaj povsem novi PS2. Igranje je ostalo enako, lepša grafična podoba pa je zgolj pridodala k prodajnim številkam. A glej zlomka, tudi Soul Reaver 2 se je zaključil v najbolj napetem trenutku.

Odmik od začrtane poti

Eidos je bil s prodajo Soul Reaverjev zadovoljen, a je hkrati hotel unovčiti izvirno ime. Zato je drugi ekipi brez Amyjinega sodelovanja naročil izdelavo Blood Omena 2, ki bi povedal zgodbo s Kainove plati. Ker so postavili povsem nerazumen rok – le pol leta po izidu Soul Reaverja 2 –, so se pisci znova zatekli k reciklaži in zgolj prebarvali še en ukinjen projekt, Chakan 2 za dreamcast.
Razen Kaina, njegovih vampirskih moči in igranja iz tretje osebe igra potemtakem ni imela s predhodnicami skoraj ničesar skupnega. Tudi ugank je bilo nekam malo, zato pa toliko več tepeža. Še več, v Nosgoth so dobesedno od nikoder pripeljali bitja Hyldene, ki naj bi bili odgovorni za vse sranje, in se požvižgali na zgodbo iz Soul Reaverja. Avtorji dotičnega so bili besni, saj jim je na hitro vkup dan špil konkretno uničil koncept za naprej. Treba je bilo dosti kreativnega pisanja, da bi s petim špilom v seriji vsaj nekako povezali vse skupaj.



Soul Reaver 2 ne štedi z ironijo, saj Raziel, ko pobije nekdanje sobrate viteze serafane (vključno s samim sabo), poskrbi, da jih Kain oživi kot vampirje.



Blood Omen 2 sam po sebi ni slaba igra, čemur priča tudi ocena 84 v Jokerju. Je pa uničila kontinuiteto serije podolgem in počez.

Zato smo v dotičnem delu, klicanem Defiance, za PC, PS2 in xbox poglavja igrali izmenoma s Kainom in Razielom, kar je namigovalo, da se bosta končno neposredno spopadla. Dejansko je Amy in njeni ekipi uspelo zaključiti večino prosto visečih delov zgodbe in pripeljati do bombastičnega finala. Ki pa je spet obvisel v zraku! Končno smo vedeli, kaj mora storiti Kain, zakaj se je reaver raje raztreščil, kot da bi pogubil Raziela, in kdo je kriv, da nosgothski živelj nima svobodne volje, marveč je vse določeno naprej. Zdaj bi moral Kain le prijeti valovito rezilo in zaključiti pripoved – pa je vmes spet posegel Eidos.



Igranje s Kainom je v Defiance tako osredotočeno na ultranasilje, da človek zlahka spregleda, kako velikopotezen načrt izvaja vampir.

Smrt zlatojajčne kokoši

Crystal Dynamics je po novem postal skrbnik Tomb Raiderja, delo na vampirski sagi pa so dodelili Ritualu (Sin, Elite Force II), ki je že sodeloval kot zunanji izvajalec pri Defiance. Amy je to tako razkurilo, da je dala odpoved in se zaposlila pri Naughty Dogu. Tam je postala vodja projekta Uncharted (postrani pa skrbi še za Jaka & Daxterja) in je na tem delovnem mestu še danes.



Serija Legacy of Kain je bila vedno dosegljiva na več sistemih in pecejaši se niso pritoževali zavoljo 'pokonzoljenosti'. Dober špil je dober špil, kamorkoli ga postaviš.

Ritual so z Dark Prophecy, šestim delom v seriji dejansko hoteli skleniti sago, ki se je vlekla že desetletje. V njem bi izmenoma vodili mladega in 'starega' Kaina ter tako še bolj privezali v serijo dogodke iz Blood Omena 2. A se ni izšlo. Brez Hennigove se jim zgodba ni hotela poklopiti in po letu matranja je projekt dobil milostni strel.

Tišina je vladala do lanskega leta, ko so se pojavile govorice, da Square Enix dela na novem špilu. Ljubitelji serije smo željno pričakovali, kaj se bo izcimilo iz tega, nakar je iz dobro obveščenih krogov prišla vest, da bo šlo za večigralski strateški naslov v stilu Dote in League of Legends. Square je potrdil, da se bo igra imenovala Nosgoth in bo večigralska, a podrobnosti ne želijo razkriti. Baje je bil planiran enoigralski del, a so ga sredi razvoja ukinili, ker se tovrstni naslovi menda 'slabo prodajajo'. Kdo bi razumel založnike.

Nedokončana simfonija

Zajebana glavna junaka tako že deset let čakata, da se bo našel nekdo, ki bi njuno zgodbo končno pripeljal do kraja. Skupaj z njima čakamo neštevilni ljubitelji serije, ki nas niso pritegnili le vampirski zobki in hude posebne moči, s katerimi sta rokovala vampirja, marveč predvsem odrasla zgodba, ki je zahtevala dobro mero razmišljanja. Še posebej, ker je bila njena sporočilnost večkrat podana med vrsticami. Kain in Raziel sta alegoriji odločitev in problemov, ki nas stiskajo v vsakdanjem življenju. Tedaj, ko smo vpeti v rutino in ne vidimo poti, kako se iztrgati usodi, ki nas pelje do neogibnega konca. Morda bi tudi sami radi, da se kovanec nekoč postavi na rob. Očitno pa se bo še lep čas zgolj prazno vrtel nad našimi glavami ...



Skupnost ljubiteljev serije je še po desetletju zelo aktivna. Tako ruska skupina Razorwind izdeluje trirazsežno predelavo izvirnika (na sliki), risar Jake Pawloski pa je napravil igro s kartami v slogu Magica. Oboje je vredno ogleda.

To naj vas ne ovira, da si ne bi serije privoščili. Tako na Steamu kot GoG.com dobite vse štiri novejše dele za majhen denar. Pri tem so odpravljene tudi težave, ki sta jih Soul Reaverja imela z novejšimi računalniki. Z izvirnim Blood Omenom te sreče ne boste imeli, se je pa našla ruska ekipa zagnancev, ki špil preoblači v sodoben grafični pogon. Na Googlu pobrskajte za Blood Omnicide, saj so izdali samostojen igralen demo, ki vključuje prvi stopnji. Za končni izdelek boste vseeno potrebovali originalen špil.



VEDEŽ

MEJAŠKA POVEST

Kojot, kaktus, bizonja lobanja, ritni žulji, pončo okrog života in skalp še vedno na glavi. Cmokajoč fižol in ocvrto klopotačo LordFebo deli dogodivščine z onkraj meja civiliziranih Združenih držav.

Prah se dviguje spod kopit penastih konj, ki vlečejo poštno kočijo skozi prerijo. Spremljajo jo štirje oboroženi najemniki, ki pozorno motrijo okolico. Mudi se jim, kajti opazili so še ne en dan stare sledi indijanskih izvidnikov. Odkar je poglavar Sokolje oko izkopal bojno sekiro, se bledoličnikom tostran reke ni dobro pisalo in opreznost je bila na mestu. A ravno, ko so možje pomislili, da so iz hudega, se je oglasil predirljiv bojni krik, ki je šel skozi ušesa. Izza bližnjih dreves so nadnje s peklenskim tuljenjem navalili orlovski obrazi, prekriti z rdečo barvo. Belci so pogumno streljali na napadalce in marsikaterega poslali v večna lovišča, vendar upor ni bil dolgotrajen. Kmalu so na tleh ležala krvava trupla varuhov in kočijaža, rdečekožci pa so z njihovimi lasišči za pasom zmagoslavno poplesavali naokoli.

Nato so poraženci vstali, se z indijanci prijeli za roke in se med ploskanjem publike priklonili. Zaključila se je še ena predstava Buffalo Billovega Wild Westa, največjega cirkusa s konca 19. stoletja.

Šovman in pisatelj

William Cody, znan kot Buffalo Bill, je nedvomno najbolj znameniti westman in eden najbolj zaslužnih za javno podobo divjega zahoda. Ampak ne zaradi svojih mejaških pustolovščin. Teh je sicer kot kurir, vojaški izvidnik in lovec na bizone doživel nemalo, toda njegove prigode so le ene izmed mnogih. Zasluge za izročilo mu gredo na rovaš šovbiznisa. Sprva je zgolj pomagal in igral na sejemskih prireditvah, nakar je leta 1883 spočel lasten cirkus, s katerim je do pričetka dvajsetega stoletja potoval po ameriškem vzhodu in Evropi ter civiliziranemu svetu prikazoval pomembne dogodke in vzdušje divjega zahoda. Njegovi šovi so botrovali že stoletje trajajočemu otroškemu igranju kavbojcev in indijancev, kajti prav Buffalo Bill je bil tisti, ki je kravje goniče v očeh javnosti povzdignil v prerijske viteze in ameriške junake.

Drugi, na Stari celini še večji promotor divjega zahoda je bil nemški pisatelj Karl May. Ni ga Evropejca, ki ne bi v mladosti prebiral številnih doživetij 'greenhorna' Old Shatterhanda in njegovega apaškega pobratima Vinetuja. Čeprav May za časa pisanja sploh ni obiskal Amerike, njegove knjige veljajo za kanon divjezapadne literature. Iz njih se je brez sramu napajala filmska industrija, ki je skozi stotine špageti vesternov, Buda Spencerja, Terenca Hilla, Clinta Eastwooda in Johna Wayna dala pečat sodobni predstavi klobukov in perjanic.



Ob podobah divjega zahoda vsakdo pomisli na like iz kavbojk Sergia Leoneja, recimo na Clintovo pojavo. A pred filmarji sta tale dva možaka poskrbela, da so se prizori prerij, kočij, bledoličnikov s klobuki in rdečekožcev s tomahavki razširili onkraj meje. Levo je Buffalo Bill (1846-1917), ki je kariero začel kot jezdec Pony Expressa in nato kot dostavljač govedine vojski. Ime je dobil zaradi učinkovitosti pri lovu na bizone. Desno je njegov sodobnik, nemški pisatelj Karl May (1842-1912) in avtor nesmrtnega Vinetuja. Čeprav May ni nikdar videl prerije in je bil prvič v ZDA šele kasneje, je pisal iz prve osebe, kajti Old Shatterhand je bil njegov drugi jaz. Znanje je črpal iz knjig in pripovedi. Upam, da je njegovo pustolovsko čtivo pri mladini še vedno tako priljubljeno kot nekdaj. Škoda, da ga Mladinska ne poizda.

A kot pri vitezih, gusarjih in še marsikaterem drobcu zgodovine so knjižne in filmske povesti romantične in idealizirane. Njihov namen je buriti domišljijo, ne biti zgodovinsko natančen. Divji zahod je zato resda vsakomur poznana tematika, toda obče znanje seže komaj kaj dlje od par ključnih besed. Kaj šele, da bi bil znan kak bistven dogodek iz tistega časa in prostora.

Novi svet

Zgodba o ameriški divjini se je seveda takoj, ko je v Novi svet stopila noga prvega belca. Čez Lužo temu poglavju zgodovinopisa pravijo *frontier*, torej mejaške zgodbe, pri čemer se je meja tekom stoletij vztrajno premikala v notranjost. Besedna zveza *divji zahod*, četudi ne gre za točno definiran termin, pa sodi v 19. stoletje, še raje v njegovo drugo polovico. To ni nabor pomembnih dogodkov, marveč kulturološka zmes zgodovine, folklore, osvajanja in zlasti neusmiljenosti belega človeka. Čeprav ameriški učbeniki poveličujejo tistikratno žilavost naseljencev, ki so gradili domove in skupnosti v negostoljubnih razmerah, kar je vodilo k ustanovitvi novih zveznih držav, je divji zahod v resnici velika črna pika za ZDA. Velesila se je namreč razširila na rovaš kraje zemlje in genocida nad staroselci.

Kot smo zapisali v vedežu o ameriški revoluciji, so Združene države Amerike ob osamosvojitvi izpod britanske nadvlade leta 1783 štele trinajst ozemelj vzdolž vzhodne obale, kar je od oka šestina današnjega teritorija. Na dobršnem delu zahoda in na Floridi je tedaj plapolala zastava Nove Španije, dočim se je po sredini od Mehiškega zaliva do današnje Kanade raztezala francoska Louisiana. Kljub navidezni lasti in mnogim pustolovskim odpravam so bila ta širna območja pretežno neraziskana in z izjemo par misijonov na kalifornijski obali od belcev neposeljena. Novonastala država pa je imela apetite po širitvi.

Predsednik Thomas Jefferson je zato leta 1803 v Pariz poslal pogajalce za nakup Nouvelle Orleansa, glavnega mesta na ustju reke Mississippi. Nepoleon si tedaj še ni dobro opomogel od fiaska v Egiptu, pripravljal se je na vojno z Britanijo in za nameček se mu je spuntala kolonija Haiti. Ta splet okoliščin je pripeljal do najbolj pomembnega nepremičninskega posla v zgodovini. Mali veliki vojskovodja je namreč dvignil roke od Novega sveta in v iskanju kapitala za vojaščino vso posest ponudil ZDA le za pol cene več, kot je bil Jefferson pripravljen plačati za en sam kraj.



LOV NA BOBRE

Bober resda ni prebivalec tipičnega divjega zahoda, a spada v širši kontekst ameriškega mejaštva, saj je bil glavno gonilo odkrivanja severozahoda v 18. stoletju. Krznarji so namreč čislali kožuh teh glodalcev, ki je izredno vzdržljiv, a obenem dovolj mehak, da ga je moč po svoje oblikovati, in dovzeten za česanje. To ga je naredilo za idealen klobučarski material. Zmotno je mišljenje, da so iz bobrovine le kučme. Iz nje so več stoletij izdelovali vseh sort civilna in vojaška pokrivala, med drugim trikotne kape angleške vojske, visoke admiralske klafete in klasične cilindre. Za bobre to ni pomenilo nič dobrega, saj so postali najbolj izvažana dobrina iz severnih pristanišč. Ko jih je na vzhodu zmanjkalo, so se lovci zaradi povpraševanja podali v neraziskane gozdove in vrsto domala izničili.



Evropska gospoda ni bila kriva le za to, da je severnoameriški bober domala izumrl, marveč je upad bobrišč vplival na ves ekosistem. Zmanjšalo se je število ptic in lososov, namnožile so se žuželke in vode so postale bolj nemirne. Na srečo narave se je moda spremenila in za klobuke so pričeli uporabljati svilo in druge materiale. Populacija bobrov, na katerih je zraslo gospodarstvo marsikaterega ameriškega in kanadskega kraja, si je z naravovarstveno pomočjo opomogla šele pred petdesetimi leti.



Ena prvih poznanih zgodb o indijancih je tista o Pocahontas. To ni Disneyjev lik, marveč zaresna hči nekega poglavarja z začetka 17. stoletja, ki je tako kot v risanki rešila kapitana Johna Smitha pred očetovim besom in mu pomagala pri vodenju prvega britanskega zaselka Jamestown. Le da se v resnici ni poročila z njim, marveč z nekim drugim Britancem, kar se je v anale zapisalo kot prva medrasna poroka. Moža je nato spremljala v domovino, kjer je postala prava znamenitost. Na žalost ni dolgo časa uživala v novem svetu, saj je zbolela in leta 1617 umrla. Pokopali so jo v angleškem kraju Gravesend, prek sina Thomasa pa se njena kri preliva v najbolj imenitnih virginijskih družinah. Med drugimi je neposredna naslednica Pocahontas Nancy Reagan.



Ko so ZDA leta 1803 plačale za gromozansko francosko Louisiano (teritorija ne gre zamenjevati z današnjo istoimensko, a mnogo manjšo državo), so pravzaprav kupile mačka v žaklju, kajti raziskanega je bilo bore malo. Poznan oziroma uporabljan je bil le delček Mississippijevega vodovja (ime pomeni v indijanščini Velika reka). Dvoletna odprava Lewisa in Clarka, prvi tak ameriški projekt, je bila zato zelo pomemben vir geografskih, naravoslovnih in indijanskih podatkov. Uspešne ekspedicija je sledila zahodnemu pritoku, reki Missouri, in uspešno prišla do pacifiške obale in nazaj. Velikanov niso našli.

Nakup Louisiane je teritorij dežele čez noč več kot podvojil in sčasoma je tam nastalo novih trinajst držav. Pri tem je zanimivo, da Bela hiša pravzaprav ni vedela, kaj kupuje, kajti Mississippijevo vodovje, kanjone, prerije in gore so dotlej odkrivali le Španci, Francozi in Britanci. O deželah čez mejo so se pletle mitske bajke, ki so vključevale pet milj visoka gorovja, zlate rudnike in pravljična ljudstva.

Prva uradna ameriška raziskava nove posesti je bila znamenita ekspedicija Lewisa in Clarka leta 1804. Sledili so jima mnogi drugi, ki se jih spominjamo po raznih geografskih imenih, na primer Zebulon Pike, po katerem je oklican znani vrh Pikes Peak, in John Fremont, čigar ime nosi najbolj lučkasta ulica v Las Vegasu. Nekaterim je uspelo priti do pacifiške obale, a utečene poti do tja ni bilo vse do sredine 19. stoletja. Veliko nižavje s puščavo in nato Skalno gorovje sta predstavljali precejšnjo oviro. Pravzaprav tista izsušena pustinja, kjer so gospodarili vilorogi, bizoni in kojoti, sploh ni delovala kot človeku primerna dežela. Pičlo koloniziran španski obronek zahodne obale pa je bil dostopen bodisi s Tihega oceana, bodisi iz Mehike.

Kamenodobni staroselci

Četudi je bil Novi svet prostran, ni bil nenaseljen. Tam so v sodelovanju z naravo živeli domorodci, ki so med zadnjo ledeno dobo prišli čez zaledenelo Beringovo ožino iz Azije in sčasoma poselili ves kontinent. Njihova posebnost je bila, da za razliko od starih ljudstev drugod po svetu niso spoznali železa. Nasploh je bilo ubadanje s kovino v predkolumbijski Ameriki skromno in omejeno na umetnost. Le Inki so denimo vlivali bron, bakrovo zlitino, vendar ne za orodje in orožje. Isto velja za zlato, za katerega so vedeli samo v Srednji in Južni Ameriki. Sever je glede izdelave pripomočkov tičal dobesedno v kameni dobi.

Ker je bil Kolumb zaradi dokazovanja Zemljine okroglosti prepričan, da je pristal v Indiji, je tamkajšnje prebivalce oklical za Indij(an)ce. Domneva se je kmalu izkazala za napačno, toda izraz se je kljub nepraktičnosti prenesel v druge jezike. S severnoameriškimi indijanci so prišleki sprva delali lepše kot z njihovimi bogatejšimi srednjeameriškimi rojaki. Spori so bili sicer neprestani, kajti osvajalci so si zemljo in mnogokrat tudi hrano kratkomalo prilastili. A odprtih vojn v zgodnjem obdobju ni bilo. Ko so v 17. stoletju zrasla prva konkretna španska, francoska in britanska mesta, so bili odnosi bolj trgovski kot sovražni. Zlasti so bili do domačinov prijateljski Francozi, ki imajo na vesti najmanj grdobij. Španci pa so indijancem nehote dali največje darilo, konja.

Konji niso avtohtona ameriška žival, saj so tam izumrli pred več kot deset tisoč leti. Za črede mustangov in indijanskega najboljšega prijatelja so krivi iberski jahanci, pripeljani iz Evrope. Ti so v 16. stoletju uhajali iz teksaških postojank in se sčasoma uspešno razmnožili ter razširili po vsem nižavju. Nekaj so jih domačini z rančev tudi pokradli, saj so kolonialisti konje in puške lokalcem odklanjali. Bila je to namreč njihova glavna prednost v Novem svetu. Toda ker so bili domorodci množično zaposleni na kmetijah in v rudnikih, so se brž priučili ježe in streljanja. Prevzeli pa so prav tako druge navade in hitro napredovali. Zlasti tisti, ki so živeli ob britanskih kolonijah, saj je London do njih vodil strpno politiko. Čerokezi, ki so bili eno od tako imenovanih petih civiliziranih plemen, so denimo po zgledu sosedov spisali lastno ustavo in uvedli šole.

Kačji jezik Velikega belega očeta

Čeprav so konji, pridobljena znanja in kmetovalne tehnike indijancem polepšale življenje, so seme njihovega propada zasejali Evropejci že ob prvem stiku. Prinesli so ošpice, škrlatinko, tifus in koze, bolezni, na katere so bili domačini povsem neodporni. Zlasti epidemije koz so jih večkrat znatno razredčile. Obstajajo celo dokazi, da so bile nekatere okužbe načrtne. To pomeni, da so Američani uporabili biološko orožje na lastnih ljudeh. Nasploh so bili rdečekožci v novoustanovljeni državi v precejšnji nemilosti, kajti med revolucijo so se zvečine borili na strani Britancev. Tem so bolj zaupali kot mejaškim kmetom, s katerimi so imeli probleme. Prvi ameriški predsednik George Washington je sicer velel, da morajo medsebojni odnosi temeljiti na pravičnosti. Enako je za njim povzel Jefferson in vpeljal pošteno kupovanje zemlje. A o praksi najbolje pričajo besede arapaškega poglavarja Malega krokarja: *"Veliki beli oče govori eno, dela pa drugo."*

Načeloma so belci za posesti plačevali, vendar so indijance opetnajstili na vse mogoče načine. Tudi z ognjeno vodo, kakor so pravili viskiju, da so pijani podpisali nespametne pogodbe. Nič boljše niso bile državne kupnine, ki so v zameno za zemljo obljubljale večletno preskrbo z dobrinami. Te so često zamujale, bile slabe kakovosti ali kratkomalo poniknile, za nameček pa je renta spodbujala indijansko lenobo. Ko so leta 1806 zaposlili nadzornika za trgovino z indijanci in kasneje ustanovili urad za indijance, se reči niso prav nič popravile, saj so vselej prevladali komercialni interesi. Kakšna burleska so bili dogovori, pokaže dejstvo, da so ZDA prekršile čisto vsako od 370 podpisanih pogodb. Domačini so se seveda mnogokrat uprli in v jezi napadli mejne zaselke, toda to jim je prineslo le še več gorja. Ne milice, ne vojaki niso prav nič oklevali pred pomori celotnih vasi.

Indijanskih plemen je bilo mnogo in razlikovala so se tako po videzu kot načinu življenja. Domorodci, s katerimi so imeli belci na vzhodu največ opravka, ne ustrezajo današnji podobi severnoameriškega indijanca, saj so bili povečini ribiči in poljedelci s stalnimi bivališči. Pisano poslikani in operjeni bojevniki na konjih s tomahavki v rokah, ki gredo vkup s tipično divjezapadno predstavo, so živeli v prerijah na zahodu. Do večjega stika z njimi je prišlo šele krepko v 19. stoletju, ko se je meja divjine premaknila čez Mississippi. Ta ljudstva, med katere sodijo Komanči, Apači, Kiove in Suji, so bila manj napredna in so se imela za del narave, ne za njene lastnike. Nek poglavar je takole protestiral mešetarjenju z zemljo: *"Zemlja pripada vsem. Prodati deželo? Zakaj ne bi potem prodali še morja in zraka?"*

Mnogi razumniki so dali indijancem prav, ampak izjava enega od njih pove vse: *"Poglavarjeve besede zaležejo toliko kot puhasto topolovo seme, ki ga odnese prerijski veter."* Belci so prišli, da ostanejo. In vojna se je komaj začela, saj se je splošno mnenje čedalje bolj nagibalo k temu, da so indijanci necivilizirani in nezmožni sobivati ob drugi, višji rasi. Zato je kongres 1830. sprejel zakon o njihovi premestitvi. Plemenu za plemenom so odrejali umik, najprvo dlje v divjino, nato čez Mississippi in naposled v točno zapovedane rezervate. Nemalokrat se je bila vas primorana premakniti vsako desetletje, medtem ko se je zoperstavljenje brez izjeme končalo na krvav način.



Trail of tears oziroma Pot solza pozna vsak izobražen Američan. Tako se imenuje prisilna izselitev sto tisoč jugovzhodnih indijancev v današnjo Oklahomo, ki jo je kongres zapovedal leta 1831. Čeprav je za transport z vozovi in parniki poskrbela država, je bila organizacija tako zanikrna, da je na tisoč petsto kilometrov dolgi poti zaradi bolezni, sestradanosti in zmrzali umrla skoraj polovica revežev. Pri tem je šlo ironično za tista plemena, ki so jih Britanci oklicali za civilizirana. Taka, ki so imela javne šole, se oblačila v belske suknje in izdajala lastna glasila. Večina zgodovinarjev je složnih, da je bil ta dogodek sličen judovskim pohodom smrti.



BOŽJI PES

Konj je najbolj vplival na prerijske indijance, katerih življenje je bilo vezano na bizonje črede. Ker se je govedo pri iskanju paše selilo, so bili nomadski tudi njihovi lovci. Dokler so bili peš, so živeli v majhnih šotorih, ki so jih nosili udomačeni psi in ženske. Bizone so lovili podobno kot njihovi predniki mamute: s pastmi oziroma nevarno gonjo živali v prepade. Pridobitev konja pa jim je omogočila večja domovanja, mnogo obilnejše love in daljše premike, s čimer se je njihov življenjski stil v zelo kratkem času korenito spremenil. V eni sami generaciji je prej stradajoče ljudstvo zaživelo v obilju, saj so s presežkom ulova lahko še trgovali. Prav tako je konj pomenil odločilno orodje v boju, zato je postal pomembna valuta in hkrati roparski plen. Ni čudno, da so Komanči, ki so veljali za najboljše jezdece, živali rekli božji pes.

Teksas je naš

Poleg indijancev in Američanov so divji zahod takenako zaznamovali Mehičani. Mehika se je namreč leta 1821 osamosvojila, vendar je državo enajstletna revolucija tako izčrpala, da je bil severni del, Teksas, povsem nezaščiten. To so izkoristili Komanči in Apači, ki so redno izvajali roparske pohode na farme. Da bi zavarovali redko poseljeno ozemlje, je nova vlada pričela snubiti naseljence in v kratkem času se je na ugodne zemljiške pogoje odzvalo mnogo Američanov. To je spremenilo narodno ravnotežje in ko so obljube o davčnih olajšavah čez nekaj let požrli, so angleško govoreči spočeli gibanje za teksaško samostojnost.

Da bi upor zatrla v kali, je Mehika na sever poslala vojsko pod poveljstvom generala Antonia de Santa Ane. On ima zasluge za najbolj znamenit dogodek kampanje, obleganje Alama, v katerem so Mehičani pobili vse upornike. Masaker je bil dovolj, da so se Teksačani organizirali in v eni sami bitki leta 1836 premagali nasprotnika. Teksas je za kratek čas postal neodvisna dežela, nakar se je devet let kasneje priključil Združenim državam.

To je razplamtelo stare zamere in Santa Ana, ki se je zaradi svojega skoraj 22-letnega predsednikovanja imenoval kar zahodni Napoleon, je znova vkorakal v Teksas. S tem se je začela dve leti trajajoča ameriško-mehiška vojna. Čeprav je bilo na obeh straneh dobrih deset tisoč žrtev, so Američani zmagovali in celo zavzeli mehiško glavno mesto. Rezultat spopada

BITKA ZA ALAMO

Ko je 1500-glava mehiška vojska z generalom Santa Ano na čelu odmarširala v revolucionarni Teksas, da zatre upor, se je nekaj manj kot dvesto Teksačanov utrdilo v misijonu Alamo. Po večdnevnem obstreljevanju so Mehičani 6. aprila 1836 jurišali na utrdbo. Uporniki so se borili do smrti, morebitne preživele pa so Mehičani na izrecen ukaz poveljnika pobili. Kljub temu je v tem neenakem boju umrlo trikrat več, okoli šesto nasprotnikov. Krvavi, a junaški padec Alama je eden pomembnejših dogodkov ameriške zgodovine. Dogodek je motiviral množice, da so se združile v skupni boj za osamosvojitev dežele. Poleg Jamesa Bowieja, ki je dal ime lovskemu nožu bowie, je bil med branilci tudi Davy Crockett. O tem politiku in izkušenem lovcu so že za časa življenja krožile mitske povesti, na primer, da je z enim samim nabojem pokončal pumo in grizlija ter da je prečkal vodo po krokodilih. Pri tem je bil obvezno upodobljen s tradicionalno rakunjo kučmo. Takšen lik se je nato pojavil v Disneyjevi miniseriji, ki so jo na televiziji vrteli v šestdesetih letih prejšnjega stoletja. Davy Crockett iz Tennesseeja je še dandanes velik lik ameriške folklore.





Kalifornijska zlata mrzlica je bila najbolj množična pustolovščina, katere so se udeležili sto tisoči. Sprva so se v reke podali zgolj lokalci, kajti vesti so se širile počasi in ljudje so bili nejeverni. A v letu dni so (zapretiravane) govorice o trokilskih kepah in obogatenju čez noč dosegle ves svet. Spomladi leta 1849 so se pričele prave selitve narodov, zato so iskalcem pravili fortyniners. Priti v Kalifornijo pa seveda ni bilo lahko. Z vzhoda so tja vodile tri enako priljubljene smeri. Veliko se jih je na vrat na nos podalo čez celino. Neizkušeno so nakupili ogromno opreme, ki so jo potem na šestmesečni peklenski poti skozi pustinjo odmetavali. Drugi so se odločili na štirimesečno plovbo okoli rta Horn, obstajala pa je še tretja pot in sicer do Paname z ladjo, nato s kanuji in peš čez zemeljsko ožino ter na pacifiški strani zopet po morju do San Francisca. V vsakem primeru je bilo potovanje huda izkušnja in marsikdo je prišel na cilj napol živ ter brez vsega. Slednje tudi zato, ker so zaradi neskončne množice naivnežev cene opreme in prevozov hitro poskočilo. Izpiralce zlata so dodobra izpirali.

je bil, da je Mehika leta 1848 izgubila še severno Kalifornijo, kjer so že prej tlele revolucionarne težnje. Glavna meja med državama je postala reka Rio Grande. Iz tega sledi, da mnogi današnji hispanski prebivalci južnih držav ZDA niso potomci prebežnikov 'čez mejo', marveč je meja 'prišla čeznje'.
Medtem ko so na jugu divjale vojne vihre, se je naposled vzpostavila pot do tihomorske obale. Oregonska steza je peljala v teritorij na severu, kalifornijska pa v sončno deželo, ki je ime dobila po bajeslovnem rajskem otoku iz neke španske pripovedke. Seveda ni šlo za stezo, marveč bolj traso, ki so jo za silo začrtali okoli leta 1840. Začela se je v St. Louisu, največjem kraju na meji in glavnem trgovskem središču. Dobrih tri tisoč kilometrov oziroma šest mesecev dolga pot je šla po reki Missouri, nato prek Južnega prelaza Skalnega gorovja in čez nevadsko puščavo do zaselka Svetega Frančiška. V zgodnjih letih se je po njej podalo nekaj deset ljudi, nato nekaj sto, leta 1949 pa čez noč 25.000. Razlog je bil enostaven: v Ameriški reki (American River) so našli zlato.

Zlata mrzlica

Kalifornijska zlata mrzlica je bila kakšnih deset let trajajoče, pomembno poglavje ameriškega zahoda. Zlata, ki ga je voda milijone let spirala iz gorovja Sierra, je bilo po strugah in bregovih toliko, da se je bilo treba ponj le skloniti. Ko se je to razvedelo, so okoliška naselja čez noč postala kraji duhov. Zaradi želje po bajnem zaslužku so kmetje zapustili farme, mornarji ladje in vojaki kasarne. Celo lokalna časopisa sta nehala izhajati. Potem so prišli še iskalci sreče od drugod, iz Avstralije, Južne Amerike in veliko iz Kitajske (zaradi slednjih je nastal Chinatown v San Franciscu). Skupaj vzeto je v Kalifornijo, ki je imela prej par tisoč prebivalcev, prišlo tristo tisoč ljudi. Ko je zmanjkalo zrn na površju, so se lotili presejanja rečnega dna in kopanja, nato pa gradnje prekopov in izsuševanja strug. Ocenjujejo, da so tam našli 400 ton žlahtne kovine, vredne deset milijard današnjih dolarjev. Znaten dobiček je imela kakšna polovica kopačev, desetina jih je umrla, dočim so preostali delali iz rok v usta, kajti cene osnovnih življenjskih potrebščin na zlatih poljih so bile desetkrat višje kot v New Yorku.
Zlatokopi, iščoči kalifornijske sanje, so postavili temelje za razvoj zvezne države. San Francisco je iz tisočglavega trga v nekaj letih prišel na 25 tisoč prebivalcev, dobro je potekala podporna trgovina in kmetije so se zaradi povpraševanja po hrani nezadržno širile. Vse to na škodo indijancev. Množice prišlekov so zasedle in iztrebile njihova lovišča, kar je povzročilo mnogo konfliktov. Ker zakoni iz Washingtona niso dosegli Kalifornije, so za red skrbele kar lokalne skupnosti. Te so odgovorne za stotine grozovitih pogromov, s katerimi so iztrebili cele vasi. Neredko so šli kopači na lov na Indijance celo za zabavo. Zgodovinopisje navaja, da je zaradi masakrov in epidemij v dveh desetletjih tamkajšnja populacija domorodcev upadla s 150 na 50 tisoč.

Pogin bizona

Njihovim rojakom v preriji se ni godilo dosti bolje. Načeloma so še potrpeli, ko je šla čez njihovo ozemlje neskončna karavana rudosledcev. Toda vrag je vzel šalo, ko so geodeti in delavci sredi stoletja pričeli z izgradnjo transkontinentalne železnice. To je bila neposredna kršitev dogovora, zato so se uprli, kakor so se znali: napadli so gradbenike. Zaradi tega je vlada v divjini postavila niz konjeniških trdnjav, ki so skrbele za varnost železničarjev, poštarjev in karavan.
Bitke so postale redne. Indijanci so sicer nekajkrat pobili cele oddelke vojakov, a vsaka taka zmaga je pomenila maščevalno uničenje okoliških vasi. Način, kako so zapriseženi vojaki skrbeli za pravice belcev, povedo številna pričanja, kakršno je tole: *“Videl sem žensko, ki so ji prerezali trebuh in iztrgali nerojenega otroka. Videl sem truplo Belega viloroga z odrezanim spolovilom in slišal sem vojaka, ki se je hvalil, kako bo iz njega naredil tobačni mošnjiček. Videl sem, kako so ustrelili šestletno deklico z belo zastavo.”*
Take reči je civiliziran beli mož počel divjakom, nakar se je znesel še nad bizoni. Ameriški bivol z latinskim imenom bizon je največja ameriška žival, ki je tisočletja indijancem osrednjega dela pomenila glavni vir hrane in surovin. Pravzaprav ga ni bilo kosa, ki ga ne bi za kaj uporabili. Pred zlato mrzlico se je po Velikem nižavju paslo več deset milijonov glav goveda. Petdeset let kasneje je število padlo na petsto in vrsta bi skoraj izumrla. Bizone so lovili zaradi mesa, saj so bili vojaki in delavci lačni, a največ so jih pobili zaradi kože. Iz nje so med drugim izdelovali pogonske jermene, ki so bili zaradi industrializacije čedalje bolj iskani. Nadalje je streljanje živali postala priljubljena zabava petičnih potnikov na vlaku čez prerijo.
Nenazadnje je bilo iztrebljanje čred načrtno, kajti bizoni so bili glavna hrana tamkajšnjih indijancev. S tem so jih silili v spremembo življenja oziroma v selitev. A kaj ko so bili Apači, Komanči in Kiove navezani na izročilo in svobodo ter niso hoteli zamenjati loka za plug. Zato so se ponosno borili. In bedno umirali.



Indijanci so se med seboj razlikovali, tako po kulturi kot po načinu življenja. Eni so bili bolj miroljubni, navajeni poljedelstva in so šli ubogljivo v rezervate, drugi so se neprestano borili. Pa ne zgolj proti belcem, marveč predvsem med seboj. Kiove in Komanči so imeli ves čas odkopano bojno sekiro. Obenem so bila ta bojevita plemena najbolj odvisna od bizonov, saj so zviška gledala na kmetovanje. Ko se je govedo razredčilo, je bilo sporov čedalje več.



Košček mejaške folklore je bil takisto poštni servis Pony Express, ki je med letoma 1860 in 61 skrbel za prenos pošte čez Veliko nižino in Skalno gorovje. Šlo je za sistem sto petdesetih postaj, nanizanih vzdolž tisočkilometrske poti od Missourija do Kalifornije, kjer so se menjavali jezdeci in konji. Na tak način je sporočilo na drug konec države prišlo v rekordnih desetih dneh. Razen občasnih indijanskih napadov je servis deloval, vendar le za kratek čas. Ko so čez prerijo potegnili telegrafske žice, je storitev postala nepotrebna.



Nihče ne bi pomislil, da so ti gentlemani minirali proge ali z zvijačo zaustavljali lokomotive. Tolpa, oklicana za Wild Bunch, velja za zadnje roparje starega zahoda in je zaslužna za najdlje trajajoči niz napadov na vlake. Na desni je kolovodja Butch Cassidy, na levi takenako poznani Sundance Kid. Oba sta pred roko zakona leta 1901 pobegnila v Južno Ameriko, kjer naj bi ju kasneje ustrelili v Boliviji.

Še vedno divjina

Leta 1869 so bila železna cesta čez pustinjo položena in ognjena kočija je prvič pripeljala dobrine s pacifiške obale na vzhod. A kljub povezavi ZDA še zdaleč niso bile podobne današnji federaciji. Meja divjine je v drugi polovici devetnajstega stoletja ostajala na sredini dežele, na 98. poldnevniku. Desno od nje je živelo 30 milijonov, levo manj kot milijon prebivalcev in komaj kje je bila njihova gostota večja od treh glav na kvadratni kilometer. Večina tamkajšnjega ozemlja sploh niso bile zvezne države, marveč tako imenovani teritoriji, kjer so vladali zakoni divjine. Zamejstvo je bilo zato odlično zatočišče za vse sorte pridaničev, ki so se izogibali roki zakona.

Največji pritok izobčencev se je zgodil leta 1865. Takrat je bilo konec štiri leta trajajoče državljanske vojne, v kateri se je sužnjelastniški jug med letoma 1861 in 1865 neuspešno boril za samostojnost od industrijskega severa (vedež na stranki, id 491). Razen porasta napadov sovražnih indijancev, ki so izkoristili medsebojno vojevanje belcev, divji zahod geografsko ni bil vključen v vojno. Toda tja so pobegnile cele čete konfederacijskih gverilskih vojakov, ki jih je zaradi vojnih zločinov lovila zvezna vlada.
Možje, še dolgo zadekani v secesijske sive plašče, so se povezali v številne tolpe in vse do kraja stoletja ropali banke, vozove ter vlake. V nekaterih mejaških državah so jih domačini celo podpirali. Najbolj znana taka banda je bila tista od Jesseja Jamesa, ki se je skoraj dvajset let rogala v brk organom pregona, dokler Jesseja ni zahrbtno ustrelil eden od njegovih dvoličnih pajdašev. Slične poznane hudodelske združbe, ki so lajšale bančne trezorje in poštne kočije na meji divjine, so bili še najmanj trije bratje Dalton in Divji šopek Butcha Cassidyja.

Ker je šlo pri večjih ropih za federalna sredstva, se je s primeri ukvarjala zvezna policija oziroma najeti vzhodni detektivi. Za bolj območne težave brezvladja pa so skrbeli šerifi. (Mimogrede, izraz prihaja iz srednjeveške Anglije oziroma iz besedne zveze *shire reeve*, ki pomeni občinski mir.) Ti često niso imeli nobene izobrazbe, mnogi so bili celo bivši prestopniki. A v družbi, kjer so lastniki salonov postali župani, lokalna



REVOLVER

Revolverskega mehanizma, torej bobniča z več naboji, si ni izmislil Samuel Colt, saj so z njim eksperimentirali že koncem 16. stoletja. A gospod Colt ga je leta 1835 dovršil do te mere, da patent pripisujemo njemu. Prav zaradi njegovih pušk so bili Američani v vojni z Mehiko v prednosti. Colt je nato izdelal prvi revolver (pištolo), vendar so jo nabijali na star način, z ročnim sipanjem smodnika in vstavljanjem krogle. Taki naboji niso bili posebej zanesljivi in pogosto je prihajalo do vžiga v sosednjih ceveh oziroma se ob stisku petelina ni zgodilo nič. Enovite naboje so takrat že poznali, celo vsak revolveraš jih je lahko s pomočjo papirja izdelal sam. Toda uporabno, kovinsko obliko so razvili šele po državljanski vojni. Najbolj poznan takšen revolver divjega zahoda je bil colt peacemaker (1872), ki so ga uporabljali tako vojaki kot civilisti. Imel je enojno delovanje, saj je moral strelec ročno napeti udarno kladivce za vsak strel posebej. Od tod tisto tleskanje z dlanjo druge roke po pištoli med streljanjem. Kasneje so prišle samodejne izvedenke, pri katerih je s stiskom petelina napelo tudi kladivce, a je vzmet zahtevala večjo silo prsta, kar je nižalo natančnost.
Vsekakor kolti niso bili edini, saj je bilo spričo povpraševanja konkurence obilo. Tu so bile znamke Smith & Wesson, Remington, Winchester in mnoge druge. Poleg zapasnih revolverjev in risanic (pušk) je vsak revolveraš posedoval še najmanj eno kratkocevno pištolico, skrito v naramnici, suknji ali škornju. Živeli so pač nevarno življenje.



OBRAČUN PRI O.K. CORRALU

Zgodb o šerifih, takih, ki so področje očistili kravjih tatov, do onih, ki so jih linčali lastni meščani, je nešteto. Vseeno eno ime med zvezdonosci izstopa. To je Wyatt Earp, slavni varuh reda, ki je v arizonskem kraju Tombstone, točneje pri *štali Starega Kindersleyja* (to pomeni O.K. Corral), pištoljersko opravil z bando kmetavzov.
Tako pravi legenda. Resnica je taka, da je bil Wyatt v tistem času le pomočnik resničnega šerifa, brata Virgila Earpa. V zgodbi nastopata še druga dva brata Earp in zobarski prijatelj John Holliday, znan kot Doc Holliday. Tovarišija je držala roko nad hrupnim mestom na samosvoj način in kmalu so si nakopali precej sovražnikov, zlasti v vrstah okoliških rančarjev. Ti so se ga namreč ob vsakem obisku goveje tržnice napili in delali nemir.
26. oktobra 1881 sta se sprti strani srečali na ulici in ker ponos kmetavzom ni dopustil umika, so Earpovi pričeli streljati in tri ubili. Posebnega poguma ali spretnosti ni bilo, saj je pri takih spopadih večjo vlogo imela sreča. Tudi meja med slabimi in dobrimi ljudmi je bila, kot v prenekaterem primeru, zabrisana. Šlo je bolj za poravnavo medsebojnih računov, zato so strelce zaradi umora sprva vrgli v ječo. Kasneje so jih osvobodili, nakar se je štorija nadaljevala z maščevanjem prijateljev ubitih in naposled še z maščevanjem Earpov.
Primer sam po sebi ni bil med tistikratnimi peripetijami nič pretirano posebnega in se je v anale zapisal zato, ker Wyatt kasneje zares postal šerif in se pogosto pojavljal v tisku. Na stara leta je prijateljeval z zgodnjimi losangeleškimi filmarji, ki so obračun sčasoma naredili nesmrten.



DVOBOJI

Revolveraši so bili sorta ljudi, ki so bili kadarkoli pripravljeni dati življenje za svoj ponos. A kdor je v prepiru ali med kartanjem ustrelil nasprotnika, je tvegal najmanj ječo, če ne kar vislic. Zato se je mnogo razprtij končalo z dvoboji. Nasprotnika sta stopila dvajset metrov vsak sebi in pričela streljati. Razdalja je zadostovala, da je veščina nekaj veljala, zaradi strinjanja obeh vpletenih pa je bil zmagovalec razrešen odgovornosti. Dvoboji so bili praviloma dobre predstave za občinstvo, kjer je prišel do izraza tudi tipičen divjezahodni obešenjaški humor. Tistikratne značaje dobro opiše ta anekdota: *V nekem salonu se je pripravljal dvoboj med neznatnim možakom, suhim kot trlica, in bojaželjnim velikanom. "Počakajte, on vendarle strelja v večjo tarčo. To ni pošteno," je rekel hrust. Suhec je hitro rešil ta problem. Obrnil se je na točaja in rekel: "S kredo zarišite na možaka obris človeka moje velikosti. Tiste krogle, ki bodo priletele zunaj črte, ne veljajo."*

skupnost ni imela slabe vesti pripeti zvezde nekomu, ki je prepričljivo izkazal pogum in strelske spretnosti. Za potrebe improviziranega mejaškega sodstva je to zadostovalo. Bila pa to ni hvaležna služba, kajti ne samo pijanskega razgrajaštva, marveč pravega revolveraštva ni manjkalo. Nošnja orožja je bila samoumevna in mnogi ljudje so živeli iz dneva v dan ter prezirali smrt. Taki so s pištolo urejali vse, najsi je šlo za tatvino konja, goljufijo pri kartah ali prepir ob šanku.

Kavbojci

Secesijska vojna je botrovala nečemu še večjemu od roparskih tolp: uveljavitvi kavboja. Kravji fantje so seveda obstajali že prej, še iz časov španske nadvlade, ko so kot *vaqueri* pasli bovinske črede. A resnični kavboji, kakršne imamo v divjezapadni zavesti, so se dejansko pojavili šele po letu 1865, za kar je dober razlog. Vojna je zahtevala velik človeški davek, največjega v državah juga. Ponekod je bilo pobite in pogrešane tretjina odrasle moške populacije. Mnogo teksaških rančev je zato propadlo, govedo, ki se je že prej svobodno paslo, pa je ostalo brez lastnikov. To je podjetneže spodbudilo, da so pričeli črede urejati. Obeti so bili namreč izredni, kajti prehranska industrija je napredovala, na severu so postavili velike pakirnice mesa in povpraševanje po govedini je poskočilo.
Teksaške dolgoroge krave so bile, tako kot konji, potomke španske vrste, ki so jo čez Atlantik pripeljali nekaj stoletij prej. To je bilo trdoživo govedo, kot nalašč za osrednji, pustinjski del Amerike. Tam je bilo neprijazno, a gromozansko pasišče s hranljivo travo, ki se je posušila v seno in bila dostopna vso zimo. Zdaj, ko bizonjih čred praktično ni bilo več, je bilo krme v izobilju. Treba je bilo le odgnati nepregledno množico živine z juga na pašo in nato v Kansas, od koder so jo z vlakom prepeljali v Chicago.



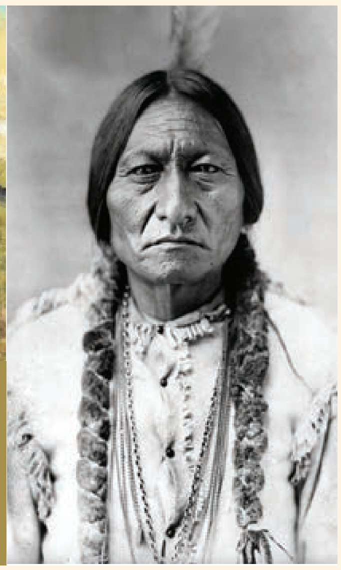
Kravji fantje so bili prašni delavci, ki so v slabih delovnih pogojih in za uborno mezdo, vendar brez tožbe, skrbeli za živino, jo žigosali in kastrirali. Pištole in puške so zvečine uporabljali zoper volkove, redno pa so vihteli laso, s katerim so lovili neubogljive junce in občasno mustange. Te so nato 'zlomili', torej udomačili, saj jezdnih konj ni bilo nikoli dovolj.

Točno za to je dvajset let skrbelo štirideset tisoč kavbojev, ki so se udinjali za goveje barone. Zlata doba kavbojstva je trajala pravzaprav le eno generacijo. V tem času so iz Teksasa do železnice spravili okoli deset milijon rogatih glav. Ko so okoli leta 1880 iznašli bodečo žico, potegnili tračnice do juga in zgradili mesnice bliže rančem, je njihovemu poklicu padla vrednost.
Čeprav so se mnogi kavboji videli kot drzne pustolovce, se šopirili z vpadljivimi škornji, zloščenimi pištolami in nenavadnimi ostrogami ter širili bahave zgodbe, to niso bili revolveraši, kakršen je njihov stereotip. Orožje so sicer nosili, toda do medsebojnih obračunov ali spopadov z indijanci je prihajalo redko. Bili so le in samo preprosti kmečki fantje krivih nog, ki so za nizke mezde garali po cele dneve. Kljub težkemu življenju pa so veljali za marljive poštenjake in so sloveli po omikanem obnašanju do žensk. Gizdalinska podoba, preživetvene veščine in delo, ki je omogočilo šnicle na slehernem krožniku, je iz kavboja naredilo edinstvenega ameriškega ljudskega junaka.

Sklepno poglavje

Leta 1871 je kongres odpravil potrebo po kupovanju teritorijev od indijancev z izgovorom, da niso več samostojno ljudstvo, zato zemlja ne more biti njihova. To je zanetilo dodatne spopade z bolj divjimi plemeni, s katerimi so se vojaki udarjali že od srede stoletja. Poslednje dejanje je bila velika vojna s Suji leta 1876. Po pogodbi se belci ne bi smeli potikati po Južni Dakoti in okolici, vendar je bil dogovor pozabljen v trenutku, ko so v Črnih hribih našli zlato. Politiki so vpoklicali konjenico, ki je za spametovanje divjakov uničila eno od vasi. To je pripeljalo do najbolj slovite bitke pri Little Bighornu, kjer so indijanci pod vodstvom Norega konja zvabili v zasedo in pobili celotno 250-glavo četo z nadutim polkovnikom Georgom Custerjem vred.
Indijanci so lahko dobili bitko, a nikakor ne vojne. Njihov boj, ki je bil bolj nagonski kot razumski, ni mogel spremeniti usode. V naslednjih mesecih se je pritisk na sujska plemena okrepil in naposled so morali skloniti glave. Vseeno je vojska poskrbela za zaključni incident, razpiti masaker pri Ranjenem kolenu. Tam so hoteli leta 1890 razorožiti neko naselje, sprožila se je puška in pobito je bilo celotno naselje, med ostalim 200 žensk in otrok. Da bi bila ironija še večja, je za dotični dogodek dvajset vojakov prejelo medaljo časti. (Mimogrede, glavni lik v Bioshock Infinite se skuša skozi igro odkupiti za grozodejstva, ki jih je zagrešil v točno tem incidentu.)
Leto kasneje so 'mejo' uradno ukinili, saj po tekmi za Oklahomo, v kateri je za zemljo izza štartne črte navalilo več kot 50.000 grebatorjev, ni bilo več nenaseljenega teritorija. Indijanci so bili ukročeni v rezervatih, roparji vlakov polovljeni, zlato pobrano, kavbojstvo je jenjalo, red je bil uveljavljen tudi na drugem bregu Mississipija in bobri ter bizoni so skorajda izumrli. Stari zahod je šel v anale in pisala se je nova stran zgodovine o veliki Ameriki ter njenih korenjaških in domoljubnih prebivalcih.





Veliko indijanskih poglavarjev se je zapisalo v hištorijo, recimo Geronimo, Kočiz in Sedeči medved, a najbolj poznan od vseh je Su (pleme Lakota) Sedeči bik. Predvsem zaradi povezave z znamenitim porazom konjenice pri Little Bighornu. A v nasprotju z legendo on boja ni vodil, marveč ga je Nori konj. Bik je nato pobegnil v Kanado, nakar se je za nekaj časa pridružil cirkusu Buffalo Billa. Ko se je vrnil med svoje ljudi, so ga po neumnosti ubili indijanski policisti.



Quattro ima od vročine najverjetneje skisane možgane, saj ob temperaturi nad sto stopinj, ki smo jih doživeli tega avgusta, skače naokrog v leviskah.

V prvih dneh avgusta smo doživeli napad tropske vročine, kakršne v naših krajih praktično ne pomnimo. Živo srebro se je na več krajih po Sloveniji povzpelo nad štirideset stopinj Celzija. Če bi kot v ZDA uporabljali Fahrenheitovo lestvico, bi to naneslo kar sto štiri stopinje. Čeprav se nam, uporabnikom metričnega sistema, zdi taka meritev smešna, je ravno Fahrenheit izumil termometer s prej omenjeno tekočo kovino.

So kavboji res nosili kavbojke?

Slovenci jim pravimo kavbojke, Hrvati farmerke. Po kavbojcih se imenuje najbolj priljubljeno oblačilo, hlače iz džinsa. No, materiala, iz katerega so narejene, niso 'izumili' v Ameriki. Ime prihaja od vrste žameta, ki so ga izdelovali v Genovi. Drugi evropski tkalci so hoteli tkanino kopirati in najbolj je uspelo tistim v francoskem mestu Nimes. Od tod izraz denim. Ker gre za gosto tkano in trpežno blago, so v ZDA iz njega najprej šivali delavske hlače. Te so bile priljubljene tako pri kmetovalcih kot tovarniških delavcih, železničarjih in rudarjih. Toda ob vseh naporih, ki jih je zahtevala izgradnja novega sveta, so se pogosto trgale po šivih in ob žepih. Rešitve tega problema se je v San Franciscu domislil krojač Jacob Davis leta 1873 in robove ojačal z neti. Ideja se je izkazala za odlično, a ker ni imel denarja, da bi izdelek zaščitil in zadostil povpraševanju, je iskal partnerja. Našel ga je v dobavitelju blaga, trgovcu nemškega porekla, Leviju Straussu. Skupaj sta nete patentirala in pod blagovno znamko Levi's pričela s serijsko proizvodnjo prepoznavnih modrih kavbojk z neti. Davis je pri Straussu delal vse do smrti.

Ekstra zdržljive hlače so postale velik hit in dandanes leviske po licenci izdeluje več kot 900 tovarn, od tega tretjina stoji na Kitajskem. Sedež podjetja Levi's pa je še vedno v San Franciscu, kjer imajo tudi brezplačen muzej. Legendarni model 501 šivajo že od leta 1890 in so najbolj popularen kos oblačila na svetu. Status jim je podelila ravno njihova funkcionalnost – pregovorna trpežnost in udobje pri nošenju.

Kakšni logiki sledi Fahrenheitova temperaturna lestvica?

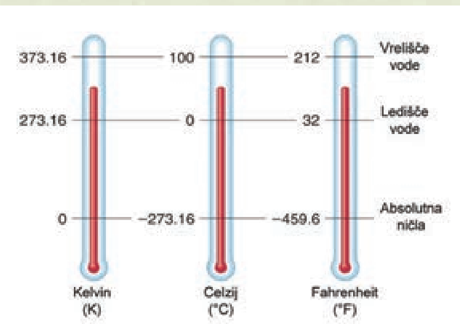
Dobesedno ves svet razen ene države za merjenje temperature uporablja Celzijevo lestvico, katere osnovi sta tališče (0 stopinj) in vrelišče vode (100 stopinj). Po mednarodnem sistemu merskih enot SI je sicer uradna tonamenska enota kelvin. Poimenovana je po škotskem fiziku baronu Kelvinu, in je Celzijevi stopinji povsem enaka, le štetje prične na drugem mestu. 0 K je tako imenovana absolutna ničla (-273,15 °C), ob kateri se vse dogajanje na atomskem nivoju ustavi. Temperature, ki jih srečujemo v vsakdanjem življenju, se tako gibljejo blizu 300 K. Zatorej se kelvinov poslužujejo le fiziki, v običajnem življenju pa nam dobrohotno dovolijo uporabljati Celzijevo lestvico. S Fahrenheitovimi stopinjami je zgodba malce drugačna. Daniel Fahrenheit je bil pol Nemec, pol Poljak, ki je živel na Nizozemskem. Morda to razloži pedantno nelogičnost njegove skale, ki je nastala leta 1724 na podlagi še nekoliko starejše Roemerjeve. Danski astronom Ole Roemer si je izmislil lestvico s 60 stopinjami, kjer je ničla pomenila zmrznjeno morsko vodo, 60 pa vrelišče. Teoretično je bil sistem soliden, a se je izkazalo, da so stopinje preveč narazen. Daniel je kot ničto točko prav tako izbral zmrzišče nasičene slanice, a kot stotico izbral temperaturo človeškega telesa. Ledišče sladke vode bi tako bilo pri 33,3 stopinjah, kar mu ni bilo všeč. Zato ga je postavil na 32 stopinj. Ne naključno, kajti 32 je potenca števila 2 in posamezne stopinje je dobil enostavno s petkratno delitvijo na pol. Telesno temperaturo je potem ocenil na 96 (3 x 32) stopinj; v resnici je dobrih 98. Logično, mar ne? Mimogrede, vrelišče vode po Fahrenheitu znaša 212 stopinj, torej 180 od ledu do pare.

Leta 1744 je svojo lestvico izdelal Celzij. Pametna postavitev referenčnih točk je ni naredila samo priljubljene, marveč je običajno sladko vodo postavila kot osnovo za druge temeljne enote, ki sestavljajo metrični sistem. Pomislite: kilogram vode je točno liter oziroma kubični decimeter. Toliko o tem, da so meter sprva definirali kot desetmilijoninko razdalje od ekvatorja do severnega pola oziroma kot dolžino nihala s frekvenco enega nihaja na sekundo. Napoleonova širitev svobode, enakosti in bratstva je poskrbela, da je vsa Evropa povzela metrični sistem in Celzijeve stopinje.

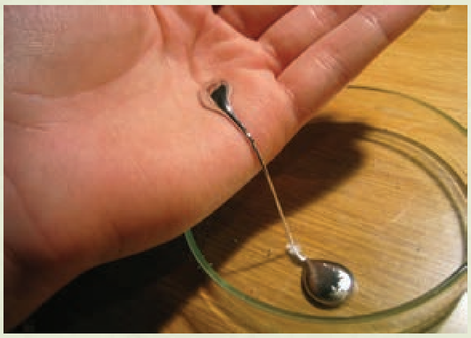
Žal pa Napoleon ni vkorakal v Novi svet, zato ZDA vztrajajo pri imperialnih enotah, ki so jih s sabo privlekli Britanci. Baje bi ob menjavi prišlo do prevelike zmede, akoprav je metrični sistem predlagal že eden od očetov naroda, Thomas Jefferson. Zato prihaja do humornih napak, kot se je pripetila slovitemu ZF-pisatelju Rayu Bradburyju. Njegovo znamenito delo Fahrenheit 451 naj bi z naslovom ponazarjalo vročino, pri kateri pride do samovžiga papirja. V resnici se ta vžge pri 450 stopinjah Celzija – oziroma pri 843 po pedantni, s slanico in pazduho določeni Fahrenheitovi lestvici.



✤ Patent, ki je ločil leviske od za tisti čas običajnih hlač iz džinsa, ni bil izdan samo za nete na kritičnih točkah, ampak v prvi vrsti za dvojni šiv. Ta je dosti bolje držal skupaj posamezne kose blaga.



✤ Fahrenheitove stopinje v Celzijeve pretvorimo tako, da odštejemo 32, dobljeno številko delimo z devet in pomnožimo s pet. Samo da veste, če pri roki ni Googla ali tonamenske aplikacije.



✤ Živo srebro je primerno za merjenje temperature, ker je tekoče od -37 pa do 356 stopinj Celzija in se enakomerno razteza. Je pa zdravju škodljivo, zato raje uporabljamo cenejše alkoholne termometre.



Bonton šmonton

Neotesanih ljudi ne maram. S tem ne mislim na tiste, ki ne obvladajo vseh fines obnašanja v visoki družbi ali ti za rojstnodnevno darilo prinesejo elastične štumfe. Niti ne onih, ki v nenujnih situacijah opuščajo "prosim" in "hvala", čeprav je življenje s tema magičnima besedama prijaznejše in boljše. Resno pa mi dvigajo pritisk kreteni, ki se obnašajo, kot da na planetu živijo sami. Vljudnost v razumni meri je namreč mazivo, ki nam omogoča skupno bivanje brez večjih trenj, in če si slednjih želiš, moraš res biti ena agresivna, neumna opica.

Takih ne manjka. Če so za to krive razmere v družbi, gospodarska kriza, visoke poletne temperature ali družinske travme, je navsezadnje vseeno. Vsak razlog je dober, tudi če ga pes na repu prinese. Posledice so enotne in očitne. Zakompleksanci v na lizing kupljenih audijih, ki so ti pripravljeni voziti centimeter za ritjo, blendati in trobiti, če si drzneš po levem pasu na avtocesti prehitevati pri borih 130 na uro. (Njihova makina vendarle zmore 250, zato je treba tiščati do ploha v vsakem trenutku.) Vzvišenci, ki oholo nadirajo prodajalke in natakarje ter se obnašajo, kot da čistilke in berači ne obstajajo. Mimogrede, anekdota, za katero bi mislil, da sem jo sanjal, če je ne bi. Po prireditvi Viktorij z Ireno pri Maksiju v vrsti čakava, da bova plačala parkirnino, in mimo pride vbogajme prosit ubožec, ves pokvečen in skrivenčen. Od petnajstih oseb, vseh lepo oblečenih in do nezavesti naparfumiranih, je par grošev dobil le od naju. Spedenan 'gospod' pred nama je prosjaku celo dejal, da je z nama (?!) in da mu bova midva dala drobiž ... Dalje so tu kmetavzi, ki jim je vseeno, če njihova kuzla opolnoči in ob petih zjutraj z balkona z bevskanjem meče pokonci vso sosesko. In pa najstniško smetje, ki se zadeva pri vrtcu, nakar v peskovniku pusti injekcijske igle. Za take poznam le eno destinacijo: Goli otok. Dobra posledica vstopa Hrvaške v EU!

Kaj se če, taki smo ljudje. Nikjer to ni vidno bolj kot na internetu. Na cesti, v trgovini in na delovnem mestu še gre, ker so posledice otipljive. Na spletu pa niso, kar povzroči, da maske padejo. Del butastih komentarjev na poljubno temo resda odpade na trolanje, kakršno obiluje v mn3njalniški latrini. A elegantno, dobro trolanje je umetnost in večina je daleč preveč neumna, da bi ga bila sposobna. Zato v obupanih poskusih, da bi jih skupnost imela za frajerje in frajerke, pribijajo neumnosti in lepijo prežvečene meme s 4chana. No ja, to je pretežno neškodljivo, kot je rekel Adams. Naslednja stopnja so (pasivni) agresivci, dežurni nezadovoljneži in podobne šleve, ki z daljinskim, anonimnim pljuvanjem po vsem kompenzirajo lastno zavoženost. Nakar pridejo resni zlobneži in duševni bolniki, ki gredo na ideološka preklanja tipa partizani vs. domobranci in Janša vs. Janković kot muhe na med. Da ne rečem drek.

Ampak te še nekako razumeš. Pač so premaknjeni. Ko pa do absolutno pretiranih reakcij pride v svetu elektronske zabave, obstaneš odprtih ust. Naj še tako obračamo, igre so privilegij vsaj za silo premožnih. Če nimaš za kruh s pašteto, si gotovo ne moreš privoščiti peceja, konzole in interneta. Toda čeprav igralci niso zares revni in v težavah, se mnogi obnašajo, kot da dobesedno niso pri pravi. Jasen primer tega je bila julijska štala okrog Treyarchovega Davida Vonderhaarja, ko je Activision dal v obtok zaplato za Call of Duty: Black Ops 2. Vonderhaarja sem spoznal na lanskem Gamescomu in je miroljuben, nakuliran model. To mu je koristilo, ko so prepotentni 'ljubitelji igre' na rovaš sprememb po Twitterju grozili s smrtjo tako njemu kot njegovi hčerki. Kaj so si Treyarch drznili storiti? So Blops 2 spremenili v simulacijo kmetovanja ali skakanja z rožnatim samorogom? Ne, trem orožjem so malce znižali poškodbe oziroma hitrost streljanja. Oh, ti tragedija.

Ravno zadnjič sva se s prijateljem na sprehodu strinjala, da so videoigre sposobne izkriviti realnost in spremeniti človeka. Špili so lahko krasne, čudovite izkušnje – lahko pa so zasužnjevalni in poneumljajoči. Odvisno, kam vate se priklopijo. Nekateri njihovi vidiki, od nebrzdanega nasilja prek manka resničnih posledic za dejanja do avtomatiziranega ponavljanja gibov, lahko po mojem povzročijo resne duševne težave oziroma jih vsaj okrepijo. Neovrgljiv dokaz je, da so sposobni nekateri groziti s smrtjo človeku, ker je v igri znižal kadenco pokalice za 0,2 sekunde. Pa ne mi s trolanjem – sem že povedal, da je to umetnost. Tile klepci enostavno ne ločijo več med realnostjo in virtualnostjo, tako kot niso nekateri 'fani' Mass Effecta, ki so razvijalce trojke zaradi po njihovem neposrečenega zaključka obkladali z nadvse nedostojnimi izrazi.

Navsezadnje je minuli mesec ob konfliktu z neotesanim gejmerjem spokal kufre Paul Fish, avtor pesniške neodvisnice Fez. Odpovedal je Fez 2 in dejal, da odhaja predvsem zato, ker "kurčevo sovraži to industrijo," polno negativnosti in jedkega kritiziranja. Fish je malo poseben in neuravnovešen ter mislim si, da si bo slejkoprej premislil oziroma da bo njegova firma delo na sekvelu vseeno nadaljevala. A žalostno je, da je skupnost tako polna neotesanih, zlobnih osebkov, ki se imajo poleg vsega še za carje, da moraš aktivno delati na debeli koži in 'kaj me briga' odnosu. Iz prve roke vam povem, da to škoduje pristnosti in predanosti.

Skratka, resnično je neskončno le dvoje: vesolje in človeška neumnost. Glede prvega nisem ziher, za drugo ni popravka.

Sneti



IZB-RISA-NKE

Ko si Sneti vzame čas za obisk pokopališča, se zamisli. Ni zares žalosten, bolj razmišlja, koliko raznolikih zgodb in usod okrog njega se je pomešalo s prstjo. Že pri tistih grobovih, ki jim ob čelu stojijo spomeniki. Kaj šele ob onih, ki so neoznačeni ali jim je vreme spralo v kamen vsekane črke. Tiho ležijo njihovi stanovalci, sprhneli, pozabljeni.

Tako kot so pozabljene številne igre, zlasti nadaljevanja, ki niso nikdar ugledale luči dneva. Nimajo vse take sreče kot True Crime: Hong Kong, ki je po menjavi razvijalcev postal Sleeping Dogs in založniku Square Enixu napolnil mošnjiček. Niti ne visijo v vakuumu kot Bulletstorm 2 (enica se je slabo prodajala), Six Days in Fallujah (težave razvijalca), Shenmue III (nezadosten uspeh dvojke), Crimson Dragon (naslednico Panzer Dragoona Orte za XBLA zavira štala v Microsoftovi japonski veji) in Mirror's Edge 2 (DICE "čakajo na pravi trenutek"). Za številne je zmanjkalo denarja, napočile so težave z avtorskimi pravicami, kakovost je bila prenizka, odšli so bistveni ljudje, krovna firma je menjala lastnika ali pa se pripetilo tisto, kar se rado. Založnik si namreč včasih enostavno premisli, do česar ima pravno gledano vso pravico, saj je v vsaki pogodbi med razvijalcem in izdajateljem ustrezna klavzula. Da gredo v tem primeru po zlu kri, švic in solze avtorjev, bankirjev ne zanima. Le redkokdaj se zgodi, da bi reč čez leta vzniknila, kot se je ravnokar pripetilo pred leti odpovedani akcijadi Killing Day, katere ime je Ubisoft nanovo avtorsko zaščitil sredi januarja.

Vzrokov je dosti, posledica enaka. Namesto da bi bili vzradoščeni ob rojstvu novega Baldur's Gata, Command & Conquerja ali Full Throttla, moramo kupiti rože in se usekovati med stanjem ob robu jam. Če seveda vemo za pogreb, kajti mnogo odpovedanih projektov je konec vzelo za baržunasto zaveso. Na ogled dajem pobeljene kosti enih in drugih.

Baldur's Gate III: The Black Hound

Medtem ko smo dočakali osveženi Baldur's Gate I za PC, mac, iOS in Android (glej prejšnji Joker; v pripravi je že dvojka), se lahko slinimo ob ideji založnika Beamdog, da bo po končanem razvoju dotičnih v primeru dobre prodaje začel nabirati sredstva za Baldurja III. Založnik Interplay namreč že več let nima več avtorskih pravic. Vendar ta novinec ne bo tak kot opuščeni The Black Hound za PC. Projekt s kodnim imenom Project Jefferson so pokopali 2004., dve leti po obelodanjenju. Načrti so bili veliki, šlo naj bi komaj za prvi del trilogije, a se ni izšlo. Bojda zato, ker je Interplay tedaj izgubil licenco za računalniške igre D&D.

Okruški Črnega psa so tekli v izvedenki 3D-pogona Aurora, taistega naslednika klasičnega Infinity Engina, na katerem stojijo Neverwinter Nights. Na celino Faerun, po kateri bi pohajkovali docela nelinearno, ne bi popeljali zasedbe likov iz prejšnjih Baldurjev. Namesto tega bi dobili osebe iz Icewind Dala II in nadaljevali eno od štorijalnih niti od tam. To ni presenetljivo, saj je Houndov razvoj tekel vzporedno z Icewindi. Fabula se je tikala skrivnostnega črnega psa, ki simbolizira krivdo in nenehno zasleduje glavni lik. Bi pa bilo z izročilom delno skladno igranje, ki bi uporabljalo tretjo edicijo pravil Dungeons & Dragons. Ne bi bilo potezno, marveč realnočasovno z dejavnim premorom, a v polni trirazsežni grafiki.



Če te slednje spomni na Dragon's Age, ki ga imamo za Baldurjevega duhovnega naslednika, nisi usekal mimo. Čeprav so Hounda razvijali Black Isle, ne Bioware, je med skupinama od nekdaj veliko povezav. Ena od zamisli za Baldur's Gate III je bila, da bi tovariši v druščini neprenehoma zavzemali moralne drže do tvojih odločitev, od česar bi bila odvisna prijateljstva in čustvene vezi. Natanko to smo kasneje videli v Dobi zmajev. Nemara je le-ta edini Baldur III, ki ga bomo kdaj ugledali.

Najbolj žalostno je, da so samostojni Obsidian, avtorji Knights of the Old Republic in South Park: The Stick of Truth, pred nekaj leti skoraj že podpisali pogodbo z Atarijem za novi Baldur's Gate III – ne Black Hound! – v vrednosti dvajset milijonov dolarjev. Toda posel je čmoknil v vodo, ko je Atari Europe koncem leta 2007 kupil Namco Bandai. Morda še bo kaj iz tega, nemara kar v navezi z Beamdogom. Itak so vsi požlahtani med sabo.

Warcraft Adventures: Lord of the Clans



Blizzard so znani po perfekcionizmu in podrejanju geslu 'When it's done'. Igralci to izkusimo tako po datumih izida, saj na njihove izdelke čakamo celo večnost, kot ostrih rezih. Enega bolj bolečih so storili leta 1998, ko so po letu dni oglaševanja preklicali izid pustolovščine Warcraft Adventures. Slastno dvorazsežno risankasto animacijo so delali izven podjetja, za scenarij, uganke, glasbo in govor pa je skrbel sam Blizzard. Ustvariti so kanili deloma temačno, deloma humorno zgodbo o orku Thrallu, ki združuje klane v boju proti človeški Aliansi.

Vse je bilo videti super, a v zakulisju je brbotalo. Zahtevni Nevihtniki niso bili zadovoljni s tem, kako se je Lord of the Clans igral, česar ni mogel spremeniti niti trud sveže najetega zunanjega izvedenca. Poleg tega je igra zamujala – izšla naj bi že 1997, toda razvoj se je zavlekel v naslednje leto. Producenta Billa Roperja je pošteno zaskrbelo, ko je ugledal napoved docela poligonskega Lucasovega Grim Fandanga. *"Naša pričakovanja in pričakovanja ljudi o tem, kaj mora vsebovati pustolovščina, so se spremenila. Projekt smo odpovedali zato, ker smo si rekli, veš, tole bi bilo super pred tremi leti, a nič več."* Ko je ljubiteljem od jeze odneslo pokrove, so Blizzardi preprosto dejali, da je špil preslab, da bi ga izdali. Thralla so kasneje po ovinkih spravili v Warcraft 3, kjer je eden glavnih likov.



Command & Conquer 3: Tiberian Incursion



Ubogi Westwood. Nekoč so bili bogovi, ki so ustvarili Dune 2, Command & Conquer in Eye of the Beholder. Ko jih je leta 1998 kupil Electronic Arts in jih preimenoval v EA Pacific, pa je šlo z njimi navzdol. V novem korporativnem okolju se niso znašli.
Že pred izidom drugega glavnega C&Cja, Tiberian Suna (1999), so začeli delo na oficielni trojki, ki so jo imenovali Tiberian Incursion. Umestili so jo v trirazsežni pogon SAGE, ki je pozneje gnal Generals. Pri tem so imeli hude težave s tem, kako s poligoni prikazati razraščajočo se rudo tiberij. Pridno so rihtali zgodbo, ki bi vključevala Yurija iz Red Alerta 2 in obravnavala spor med GDIjem, Nodom, Cabalom in novo frakcijo, alienskimi Scrini. A po treh letih ubadanja z naslovom so bili prisiljeni odnehati. Prav tako so odpovedali C&Cjevsko masovno internetno igro Continuum. Kmalu zatem jih je EA leta 2003 raztopil, izpljunil eminentne stare člane in Westwood nanovo sestavil kot EA Los Angeles. Nekateri elementi, s katerimi so se ukvarjali v Tiberian Incursion, denimo Scrini, so našli pot v C&C3: Tiberium Wars (2007).
Mimogrede, Tiberian Incursian ni edini neizdani del serije C&C. EA je prav tako ubil napredek na Tiberiumu, prvoosebni streljanki v tem univerzumu, ker kljub nadzoru nad več skupinami enot zanje ni bila dovolj kakovostna. Škoda, kajti nam se je tovrstni Renegade svojčas čisto dopadel.

Full Throttle: Payback + Full Throttle: Hell on Wheels

Kultna Lucasova pustolovščina Full Throttle bi dobila ne eno, marveč dve nadaljevanji, če bi bile zvezde bolj naklonjene njenemu žanru. Avanture so bile namreč začetkom tisočletja v opaznem zatonu, kar je LucasArtom med drugim dala vedeti medla prodaja Escape of the Monkey Island in Grim Fandanga. Kljub temu je firma še naprej podpirala žanr in od zaposlenih dobivala obilico predlogov, med drugim najmanj pet za Loom 2.



Denarniki so izmed njih odobrili Full Throttlov sekvel Payback za PC in PS2, ki sta ga leta 2000 predlagala oblikovalca Curse of the Monkey Island Larry Ahern in Bill Tiller. Izvirni avtor Tim Schafer, ki je bil tedaj še vedno pri Lucasih, nad tem ni bil navdušen. Pravzaprav je bil to eden od glavnih razlogov, zakaj je odšel na svoje. *“To je bila moja igra in moji liki, zato mi je šlo na kozlanje, ko sem gledal, kako jo dela nekdo drug. Ko so napovedali Full Throttle 2, me ni nihče ničesar vprašal. Zato sem šel na svoje, kjer sem lahko nadzoroval lastno delo. Iz tega se je izcimila ustanovitev Double Fine Productions.”*
Paybackov pogon bi bil enak kot v prvencu, zgodba pa slična, saj bi se vrtela okrog korporacije, ki se z občino domeni o odstranitvi asfaltnih cest, kar ne sede motoristom s starim junakom Benom na čelu. A čez komaj šest mesecev, ko je imelo moštvo narejeno četrtino dizajna, polovico ozadij in vse 3D-modele, so mošnjičkarji podporo preklicali. Z neko čudežno raziskavo, katere bližnja sorodnica je vplivala na Sam & Max na desni, so ugotovili, da je trg za tradicionalne avanture postal tako pičel, da se jim



vanj ne splača več vlagati. Menili so tudi, da je bolj profitno podpirati konzole kot računalnike.
Povelje za začetek razvoja drugega sekvela je prišlo leta 2002, ko je Tim Schafer že zapustil Lucase. Imenoval se je Full Throttle: Hell on Wheels in naj bi bil mešanica raziskovanja, pogovarjanja, rabe predmetov, pretepanja ter vožnje motocikla. Oba slednja elementa so se trudili vdelati, da bi bila igra bolj vznemirljiva, 'konzolna', primerna za priljubljeni playstation 2. Prav tako so udejanjili poligonski trirazsežen pogon. Delo je teklo v redu in na sejmu E3 2003 so kazali igralni demo. Kmalu zatem pa so si direktorji premislili. Ne zaradi slabe grafike, kot kroži glas po internetu, marveč zavoljo težav z bojevalnimi deli in prestrukturiranja firme. Lucasi so se odločili, da se bodo osredotočili na manj naslovov, in Hell on Wheels je pri najvišji hitrosti doživel gumidefekt. Škoda, saj bi lahko šlo za humoren, filmski spoj starega Full Throttla in dirkaških delov po zgledu Road Rage z ledrom, lanci od kavasakija in sličnim.



Sam & Max: Freelance Police

Ob odpovedi Hell on Wheels je mnoge zaskrbelo, da se bo isto zgodilo z drugim velikim pustolovskim projektom, ki so ga napovedali istočasno z njim – novim Samom & Maxom s podnaslovom Freelance Police. Direktorji so hiteli zatrjevat, da se to ne bo zgodilo in da bo igra izšla zgodaj 2004. Razlogov, da jim ne bi verjeli, ni bilo. Navsezadnje je bila serija popularna ne le pri igralcih, marveč širše. Detektivski beštiji pes Sam in zajec Max namreč nista bili striktno igralski, saj sta leta 1987 debitirali v stripu, 1997 pa nastopili v toplo sprejeti risani TV-nadaljevanki.
Pri razvoju Freelance Polica je sodeloval izvirni avtor Steve Purcell, špil pa naj bi bil avantura s samosvojo zasnovo. Primere, ki bi jih raziskovala, so hoteli razporediti v krajše, samozadostne enote. Moštvo se je celo spogledovalo z idejo, da bi izdelek razpečevali samo digitalno, po posameznih enotah. Vendar ni imelo dovolj jajc, da bi šlo v tedaj nepreizkušen epizodni poslovni model, ki je danes normalen.



Izkazalo se je tudi, da ni uživalo dovolj zaupanja, saj je vrhuška leta 2004 kljub temu, da je se razvoj Freelance Polica bližal koncu in da so bile strokovne revije polne napovedi, zaprla finančno pipico. Purcell pravi: *“Nekega dne sem od vodje projekta Mika Stemmla dobil nenavaden e-mail, v katerem je pisalo 'Se lahko popoldne oglasiš pri meni?' Takoj sem vedel, da je nekaj narobe.”* A Stemmle ni bil zlobec, saj je ukaz prišel še bolj od zgoraj. Tako se spominja z nemajhno merico sarkazma: *“Še danes se šalim, da je bil razlog za preklic Freelance Polica to, da se je na tisoče evropskih ljubiteljev avantur nenadoma zgrudilo in umrlo. Kar ni daleč od tega, kar so mi povedali. Lucasi so tedaj najeli nove, strašnansko pametne marketinške analitike, ki so nas obvestili, da je ves evropski trg pustolovščin izginil. Ne, da se je skrčil, ne, da ima težave. Da je izginil! Osebno imam to za eno od velikih nerešenih skrivnosti tega stoletja.”* Peticija 32.000 fanov je pomagala natanko nič.
No, kot se je z izbrisankami dostikrat zgodilo, so deli odpovedanega projekta našli pot v kasnejši izdelek. Steve Purcell je po izteku licenčne pogodbe z Lucasi pravice preselil k Telltale Games, kjer so, glej glej, bivali veterani iz LucasArts. Že leta 2006 smo nato ugledali prvi del digitalno razpečevanega niza Culture Shock s Samom in Maxom v glavni vlogi, ki je dala tri sezone prešernih ločenih epizod. Grafično je zaradi Purcellove roke opaziti nekoliko podobnosti, je pa bila zgodba v Culture Shocku nova.

Agent – ne, ne Rockstarjev, ki ga je Sony napovedal leta 2009 kot ekskluzivo za PS3, saj na njem še delajo, marveč Biowarov. Taistega leta je ta znana tvrdka, ki nam je med drugim dala Mass Effect, brainstormala okrog špila, kjer bi elegantnega Jamesa Bonda cepili z mamojebnim Jasonom Bournom. Na hrbtu uspeha Casina Royale so hoteli narediti visokoprofilno kinematografično akcijado s prvovrstnimi digitalnimi igralci in obilico dogajanja. Toda EAja niso prepričali in če ni cvenka, ni ničesar.

Aionguard – veličasten privju z naslovom 'Ground Breaking' v magazinu Edge je temu projektu švedske grupe Avalanche (Just Cause) 2009 prislužil nemalo pozornosti. Šlo bi za fantazijsko peskovniško akcijado z dinamično fiziko, v kateri bi se udarjale armade pravljičnih bitij. Sovražne baze bi lahko napadali direktno, se skrivali, motili oskrbovalne linije ali za pomoč najeli lokalce. Ni šlo.

Aliens: Crucible – še en praktično končan projekt, ki ga je založnik (Sega) poleti 2009 po treh letih razvoja ubil tik pred izidom, je bil Obsidianov Aliens RPG oziroma Crucible. Bili bi marinec, pri čemer bi izbirali med več poklici, in kljub potezni naravi bi bila igra prvoosebna ter vzdušna.

Call of Cthulhu: Beyond the Mountains of Madness + Call of Cthulhu: Destiny's End – glede na to, da je bil Dark Corners of the Earth hroščat do amena, je bilo noro, da so si razvijalci Headfirst obetali kar dveh nadaljevanj. Ali pa ne, saj so ju napovedali nič manj kot tri leta pred izidom Temnih kotov. V Beyond the Mountains bi nastopali kot arheolog, ki se trudi prekiniti nacistične okultne eksperimente na Antarktiki. V Destiny's End pa bi nadzorovali dva lika, ki bi po mestu Innsmouth družno reševala uganke in odstranjevala pošastke. Oba survival horrorja sta umrla s Headfirsti leta 2006.

Dune Generations – Cryo je hotel koncem 2001 izdati internetno realnočasovno strategijo na podlagi Herbertovih ZF-romanov, v kateri bi prevzeli nadzor nad eno od dinastij in v večigralski konkurenci grabili na kup začimbo. Firma je propadla in Dune Generations z njo.

Dungeon Keeper 3: War for the Overworld – ker smo v Dungeon Keeperju 2 videli kratko prikolico za nadaljevanje, smo privzeli, da ga bomo ugledali. No, nismo ga, ker ga je EA po letu dni nezanesljivega razvoja dvatisočega vrgel v temnico. Raje se je osredotočil na bogato prodajani PS2 in igre z licenco Harry Potter. Škoda, kajti načrtovano je bilo, da bomo vdrli v kraljestvo dobričin in jim pokazali, kako bolijo nerazkužene rinke v bradavičkah. Morda kaj nastane iz duhovnega naslednika War for the Overworld (brez predpone DK), za katerega so britanski neodvisniki Subterranian na Kickstarterju prejšnji mesec zbrali kar 211.000 funtov namesto želenih 150.000.

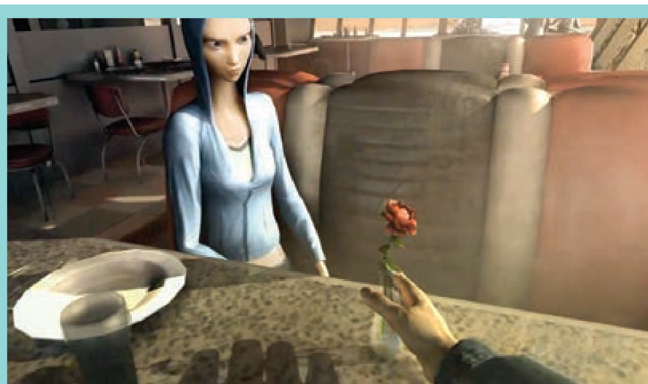
Eternal Darkness 2 – ko so Silicon Knights maja lani izgubili tožbo Epic Games zaradi neupravičene rabe pogona Unreal, so morali uničiti vse igre, ki so uporabljale ta motor, tako one v prodaji (X-Men Destiny) kot v razvoju. Z njim so delali na Too Human 2 in 3, diablovščini The Crucible in nadaljevanju gamecubovega kultnega preživetvenega hororja Eternal Darkness. Nadaljevanje njega, Shadow of the Eternals, zdaj nastaja na Kickstarterju.

Project Van Buren (Fallout 3)



Ko je Baldur's Gate III umrl, je Interplay kompletno moštvo Black Isle preselil na tretji del slovitega Fallouta. Toda delo je naletelo na veliko oviro, ko so iz moštva kmalu izstopili ključni ljudje. Na nepremostljivo pa, ko je Interplayev lastnik, francoski Titus, zapovedal, naj se bistveno več pozornosti posveti konzolam. Za uresničitev tega cilja so bili pripravljeni ukiniti že krepko razviti Fallout 3 s šifrirnim nazivom Van Buren (po osmem predsedniku ZDA Martinu Van Burenu) za PC ... in so tudi ga. Druga različica zgodbe pravi, da je Interplayu zmanjkalo denarja, nakar so iztaknili kabel in pravice prodali Bethesdi, ki je 2008. naposled založila sedaj znani Fallout 3.
Buren naj bi se odvijal v taistem postapokaliptičnem svetu kot enica in dvojka ter uporabljal slično izometrično perspektivo in način igranja. Naš lik bi po uničenih Utahu, Koloradu in Nevadi opravljal naloge za dve glavni frakciji, Brotherhood of Steel in New Californian Republic. Pri tem bi obiskal znamenitosti v slogu Velikega kanjona in Hooverjevega jeza, njegova dejanja pa bi bistveno vplivala na potek vojne. Vsa ta zapuščina pa ni šla sceloma v franže, kajti iz Black Isla je nastal Obsidian, ki je tudi z vpletanjem idej iz Van Burena sčasoma izdelal Fallout 3: New Vegas.
Prizori iz tehnološkega dema Van Burena so na YouTubi, takisto predavanje dizajnerja Chrisa Avellona (išči 'Framework '09 Design Aikido Chris Avellone'). Fakju z mnogimi detajli za ljubitelje serije pa čemi na *Nma-fallout.com*.

LMNO



Danes igre v nas znajo zbuditi čustva. Ne le s hroščavostjo, marveč s situacijami in realističnimi liki, kakor vemo iz Heavy Raina, Mass Effecta in L.A. Noira. Leta 2005 je bila situacija drugačna, saj je bilo stvarjenje emotivnega digitalnega lika eden redko doseženih ciljev.
Alyx Vance iz Half-Life 2 sta se leta 2005 s projektom, kodno imenovanim LMNO, pompozno nakanila preseči založnik Electronic Arts in režiser Steven Spielberg. Šlo je za prvoosebni združek akcije in raziskovanja za PC, PS3 in X360, v katerem bi vandrali po modernem svetu, govorili z ljudmi in v spektakularnih akcijskih sekvencah prvoosebno in parkourjevsko, kot v kasnejšem Mirror's Edge, bežali pred FBIjevci ter helikopterji. Oblasti bi nas lovile, ker bi naš nemi lik Lincoln čuval aliensko punco Eve. Ta bi nam v boju pomagala s psioničnimi močmi, nekako tako, kot slično sodelovanje obetajo za prihajajoči Bioshock Infinite.
Eve so avtorji, ki jim je Spielberg pomagal kot svetovalec, naredili visoko, suho in z velikimi očmi, da bi laže prikazali njena čustva, ter je niso imeli za joškat seksualni objekt. Kleč je bil v tem, da jo je nadzorovala samostojna umetna pamet nalik oni v Simsih, za katero so načrtovali, da se bo učila iz naših dejanj in se nanje odzivala. Bolj kot bi bil igralec agresiven, bolj bi bila zadržana, in obratno. To ni bilo edino tveganje, kajti moštvo, v katerem so bili bivši člani Looking Glassa, je hotelo kratek, kvečjemu triuren samotarski špil, ki bi nudil veliko priložnosti za vnovično igranje.
Kot pri še nekaj izdelkih v tem članku so avtorji hoteli preveč. Kombinacija odprtega sveta, revolucionarno čustvenega lika, močne zgodbe, prvoosebnega ploščadenja, napredne umetne pameti in replayabilityja se je izkazala za preglomazno, saj založniku niso uspeli dostaviti verzije, s katero bi bil zadovoljen. Nekaj je gotovo doprinesla izdajateljeva komercialna usmerjenost, saj je EA znan po tem, da se redkokdaj spusti v projekt, od katerega si ne obeta kratkoročnega dobička. The Sims so bili recimo precejšnja izjema, ki se jim je splačala. Po treh letih, 2008., je imel EA dovolj čakanja. Večino ekipe je nagnal, nakar je deset ljudi obdržal in v LMNO preusmeril sile iz pravkar odpovedanega skrivnega 'Projekta Camacho' v svetu C&C Generals. Novinci so skušali častihlepnost spremeniti v bolj tradicionalno igro, ki so ji ime spremenili v The Escape Artist in je bila čez nekaj časa videti kot Uncharted, prefiltriran skozi Spielbergove možgane. Eve je denimo postala bolj seksi, kot *"alienska Megan Fox."* Vendar ni pomagalo. Neprepričani EA je čez šest mesecev v velikem prestrukturiranju, pri katerem so odpustili tisoč petsto ljudi, vse skupaj vrgel v smeti. Tudi zato, ker špil ni imel večigralstva, oni pa so se namenili zakorakati v nalinijsko prihodnost.

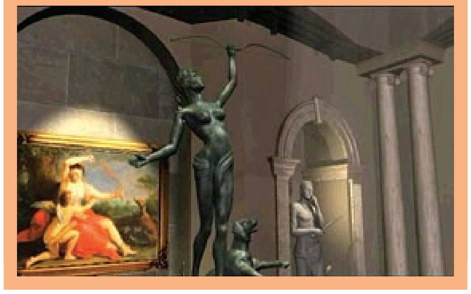
Starcraft: Ghost

Ghost je tretjeosebna skrivalna akcijada v Starcraftovem univerzumu, ki je sicer niso uradno odpovedali, a dvomim, da jo bomo videli v bližnji prihodnosti. Ko sem Blizzardovce o njej spraševal na lanskem Gamecomu, so mi z grimasami dali vedeti, da ne verjamejo, da na Duhu sploh kdo dela. V tem odvrtku za PS2, xbox in gamecube bi kmalu po zaključku Brood Wara igrali kot zemeljska agentka Nova. Prosto bi prehajali med tiholazenjem in direktnim odstranjevanjem barab, pri čemer bi si pomagali tako s klasičnimi orožji kot z očali za zaznavanje toplote po zgledu Sama Ribiča. Junakinja bi bila akrobatska, kar daje misliti na v redu bližnje obračune, imela bi psionične moči, ki bi jih razvijali, in vozila bi lahko nekatera prevozna sredstva. Kampanjo bi dopolnjevalo večigralstvo s poklici. A Nevihtniki z leta 2002 začetim projektom v režiji skupine Nihilistic niso bili zadovoljni. Najprej so zamenjali studio, nakar so ga leta 2006 naposled dali na hladno.
Drugače to ni njihov edini masaker, saj so poleg Ghosta in Warcraft Adventures skenslali še kar nekaj nizkoprofilnih titul s finimi naslovi, kot so Shattered Nations, Crixa, Pax Imperia, Nomad in Raiko. Slednji bi ziher rulal.



The 7th Guest III

Avtorske pravice do nadaljevanj že lep čas ne več aktualnih iger so zvečine poceni. Vendar je treba v izdelek ipak vložiti dosti navdiha, dela in cekinov. To je kruto spoznalo amatersko podjetjece Lunny Interactive, ki se je začetkom tisočletja lotilo izdelave tretjega dela avanturistično-miselno-grozljive serije The 7th Guest (glej rumplkamro v Jokerju 229). Projekta za PC, xbox in gamecube, zastavljenega za leto 2004, so se oprijeli z vsemi štirimi. Vendar pa niso imeli založnika, saj so menili, da to vsled slavnega imena ne bo težava. Je bila, kajti dobili ga niso.
Niti na podlagi zasilnega dema, ki si ga lahko ogledaš na YouTubi, če iščeš 'The Collector – 7th Guest 3'. V igri bi prosto prvoosebno vandrali po sobanah in podatke pridobivali s klikanjem po interaktivnih objektih, vmes pa so kanili posejati miselne miniigrice. Prizorišče naj bi bil Staufov odbiti muzej v enem od starih evropskih mest, kjer bi naleteli na mnoge kratke zgodbe, temelječe na zgodovini in človeški naravi. Vsako so kanili izdelati v deželi ustreznem slogu, japonsko na primer v stilu gledališča kabuki. Kajpak ne bi manjkal full-motion video s slabimi igralci in obupnimi glasovi. A dlje od delujočega koncepta niso prišli.



B.C.



Peter Molyneux, oče Populousa, ni znal nikdar razmišljati na majhno in njegove ambicije so botrovale tudi faliranim projektom. Najzanimivejši je B.C., mešanica tretjeosebnih akcijad in božjih iger, kakršne Peter obvlada, ki so jo po dveh letih razvoja pokopali leta 2004.
Nadzoroval si pleme praljudi v dobi dinozavrov (pač, fantazija), ki je s tvojo pomočjo raslo in se razvijalo. *"Ustvarjali smo resničen peskovnik,"* pravi glavni oblikovalec Alex Cullum. *"Ni šlo le za raziskovanje, pobijanje zobatih dinotov in opravljanje misij, marveč je bilo treba skrbeti za ekosistem. Simulirali smo vse, od fizike in ognja do prehrambene verige. Požari so lahko izbrisali ogromne količine trave in gozda, dočim je veriga imela tako podrobne dele, kot je jagodičevje. Če si preveč zavzeto obiral ali lovil, si lahko porušil delikatno ravnotežje in pleme je stradalo. To je bila poanta igre: tvoja dejanja so imela resnične, otipljive posledice."*
Toda B.C. je bil preveč častihlepen, s čimer ne mislim le na xboxov hardver, za katerega so ga ekskluzivno razvijali. Težave so bile predvsem notranje, v ekipi Intrepid, ki je bila del Molyneuxove velike neodvisne firme Lionhead. Intrepidov soustanovitelj in soavtor B.C.ja Joe Rider se spominja: *"Leta 2004 je Lionhead prehajal v zaključni fazi izdelave iger Fable in B.C. Slednji je kakega pol leta zaostajal za Fablom in bil dokončan le 75-odstotno. Predvsem zato, ker si Lionheadova notranja moštva niso delila vsebin. Vsak podstudio je delal zase, od pogonov do umetne inteligence. Fable in B.C. si sicer nista bila podobna, a gotovo bi si lahko s čim pomagali."* Nakar so prišle še zunanje neprilike. *"Microsoft je xbox 360 zaradi Sonyjevega pritiska s PS3 poslal na police devet mesecev pred napovedanim rokom. Zaželeli so si, da za njihovo novo konzolo udejanjimo lansirni naslov. Ker Fabla in B.C.ja nismo mogli do roka dokončati hkrati, so se šefi odločili, da vse sile usmerijo v prvega."*
Kmalu zatem, leta 2006, je Microsoft sceloma kupil Lionhead in s tem B.C., a večina moštva se je vmes zamenjala in ostal ni noben, ki bi dinote znal oživiti. Beg pred tiranozavrom in smukanje med stolpastimi nogami brontozavrov sta tako ostala v domeni Jurskih parkov.

Gears of War: Exile – dobro se spomnim, kako sem se skremžil, ko sem pred nekaj leti slišal za klinčev odvrtek pravomoških Gearsov, kjer bi bili pripeti na tračnice ter bi streljali in sekularkali z mahanjem pred kinectom. Na srečo so Epic kljub Microsoftovemu lajkanju vzeli besedo nazaj in Exile poslali tja, kamor sodi – v izgnanstvo.

Guitar Hero 7 – če Activision in EA z neslutenim pohlepom ne bi izcuzala zanimanja za rockovske igre, bi verjetno ugledali Guitar Hero 7. Ta je 2010 že nastajal pri Vicarious Visions in je zavrgel vse inštrumente razen nove kitare. Na vratu bi imela dodaten gumb, na telesu pa ne več enega podolgovatega knofa za oponašanje strun, marveč kar šesterico. Vicarious so hoteli udejanjiti tudi lokacije oziroma videospot za vsak komad posebej. A po letu dni so imeli celi dve ozadji in zaradi nizkega proračuna kup neznanih pesmi. Crk.

Infinity Blade Dungeons – s pompom napovedana tablična diablovščina, odvrtek bojevalne arkade za jabolčka, je šla letos po gobe z ustvarjalci vred.

Jazz Jackrabbit 3 – PCjeva poskakovalna ikona iz devetdesetih, zajec Jazz, se je koncem preteklega tisočletja na osnovi motorja Unreal podal v tri dimenzije. No, Epic za tretjeosebno streljanko s skakalnimi in pustolovskimi sestavinami, ki bi jih uporabljali v napol odprtem svetu, ni našel založnika. Zato se ji je leta 2000 odpovedal.

Jurassic Park: Survival – v tej Vivendijevi prvoosebni streljanki bi leta 2002 luknjali raptorje z uziji, a je šla po gobe skupaj s firmo.

Leisure Suit Larry 8: Lust in Space – Pohota v vesolju bi bila v 3D, vendar so novi Sierrini lastniki skenslali vse avanturistične projekte, med drugim Space Quest. V dobi 3D-akcijad namreč ni bilo več zanimanja za miselnice.

LOTR: The White Council – leta 2006 je bil Gospodar Prstanov razbeljeno vroč, zato so EA Redwood Shores delali na 'Project Gray Company'. Igra bi temeljila tako na knjigah kot Jacksonovi filmski priredbi, saj si je EA lastil pravice do obeh. V odprtem (Srednjem) svetu bi osemdeset let pred Gospodarjem kot človek, hobit, vilin ali škrat šli kamorkoli ter sodelovali v mnogih zgodbovnih nalogah. Producent Steve Gray je White Council primerjal z Oblivionom in izpostavil dinamično umetno pamet na podlagi one iz Sims, ki bi skrbela za reakcije prebivalcev glede na naša dejanja. A sadov leta in pol dela nismo ugledali.

Mire Mare – je famozni četrti del serije z junakom Sabremanom, ki bi moral na ZX spectrumu v drugi polovici osemdesetih slediti Sabre Wulfu, Underwurldeju in Knight Loru. Zbiratelje vzburja čez vse, saj naj bi jo Ultimate Play the Game dokončal, nakar je novi založnik U. S. Gold ni izdal. Čeprav nekateri viri pravijo, da Mire Mare sploh ne obstaja, se zagreto iskanje nadaljuje.

NBA Elite 11 – EA je košarkarsko serijo NBA Live leta 2011 preimenoval v NBA Elite, nakar je moral novinko zaradi manka kvalitete glede na konkurenčni NBA 2K odpovedati. Lani so se odločili, da bodo znamko Live oživili, toda Live 13 so septembra krepali iz istega razloga. 2K Games se na to ozirajo toliko kot Oklahoma City Thunder na Washington Wizards.

Ruin – leta 2011 so na E3ju neznani razvijalci Idol Minds pod Sonyjevim okriljem za PS3 in vito napovedali Ruin, obetavni akcijski frp v Diablovem slogu. Njegova posebnost je bila to, da naj bi dejanja drugih igralcev vplivala na tvoj svet. Projekt je nato spremenil ime v Warrior's Lair in zamenjal razvijalca, zdaj pa so ga dokončno ugasnili.

S.T.A.L.K.E.R. 2 – napovedali so ga leta 2010 za 2012 in uporabljal naj bi povsem nov pogon. Toda ukrajinski GSC Game World je šel lani po gobe, ker je založnik bankrotiral. Bivši razvijalci so ustanovili novo tvrdko Vostok, ki zdaj dela Stalkerjevega spiritualnega naslednika, brezplačno internetno streljanko Survarium.

Sadness – je bil eden najzgodnejših naslovov, ki so jih napovedali za wii, in izjema v poplavi risankastih vsebin za ta Nintendov sistem. Poljski razvijalec Nibris je kanil izdelati preživetveno srhljivko, v kateri bi začetkom prve svetovne v divjini branili svojega slepega sina pred nadnaravnimi pošastmi. Kot orožja bi lahko uporabili marsikaj in koncev bi bilo deset. Izkazalo se je, da so Poljaki premalo izkušeni, da bi udejanjili vizijo, in ko je spodletelo še zunanjim pomočnikom, je leta 2010 Žalost žalostno preminila. Z Nibrisom vred.

Skate or Die – leta 2002 je EA pobaral Criterion, avtorje Burnouta, če bi rimejkali staro rolkarsko igro s C64 Skate or Die. Britanci so pristali in se namenili izdelati arkado, ki bi se od Tonyja Hawka razlikovala zlasti po tem, da bi lahko v njej po zgledu GTA šel kamorkoli. Toda odnos med Criterionom in EA ni bil dober in kmalu je založnik sodelovanje odpovedal. No, jezi navkljub so si oboji kmalu spet segli v roke. Še dobro, kajti plod tistega sodelovanja je bil fantastični Burnout 3.

Timesplitters 4 – četrti del nekdaj znane serije konzolnih prvoosebnih streljank je vzel konec, ko je šla na boben matična firma Free Radical Design. Zamislili so si že kup odbitih likov z nenavadnimi močmi, kot je bilo spreminjanje v roj netopirjev. Kljub še vedno zanimivemu imenu ni videti, da bo iz TS4 kaj konkretnega.

The Crossing – ambiciozna streljanka nemškega studia Arkane (Dishonored) bi pred nekaj leti združila enoigralstvo z multiplayerjem na ta način, da bi ljudje dinamično skakali v večigralske spopade v vlogi sovražnikov namesto umetne pameti. Ni ji bilo usojeno.

The Indestructibles – Bullfrog je za to akcijado s primesjo superjunaštva že sredi devetdesetih planiral pohajkovanje po velikem mestu, krušenje stavb, z realistično fiziko podprte boje in zajemanje gibanja. Ni uspelo, med drugim zaradi ne dovolj zmogljivega hardvera. Sodobna ustreznica je Crackdown.

Torn – Black Islov od zgoraj gledani frp v izvirnem svetu bi leta 2001 uporabljal 3D-grafiko in posebno inačico sistema SPECIAL iz Fallouta, lika pa ne bi definiral poklic, marveč bi ga razvili sami glede na rabo veščin. Toda igro so po kakih sedemnajstih mesecih razvoja odpovedali enostavno zato, ker je založnik Interplay potreboval denar od prodaje. Ker Torn ne bi bil nared pravočasno, smo ostali brez morebiti izvrstne originalke erpegejke moštva, ki je prej naredilo Planescape: Torment.

Ultima Worlds Online: Origin + Ultima X: Odyssey



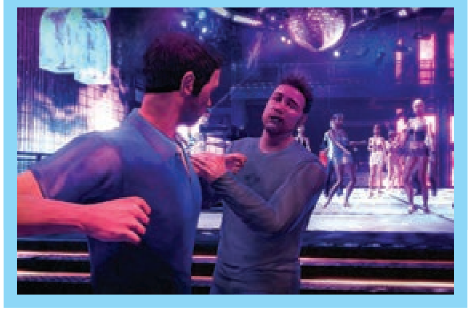


Kar dveh nalinijskih Ultim nismo dobili. Worlds Online so skenslali 2001., po dveh letih izdelave. Dogajala bi se v deželi Sosariji, v kateri bi sobivali klasična fantazija, steampunk in industrijska revolucija. Poganjal jo je nov 3D-motor, ki je nadomestil starega izometričnega, in poudarek je bil na druženju v velike skupine od dvajset do trideset ljudi, ki bi skupno kvestali. Toda Electronic Arts so zaradi prestrukturiranja odpustili nekatere Originovce, UWO pa onesposobili, ker so se njihovi financministri bali, da bo vzela preveč naročnikov še zmerom profitabilni enici.

Zven mrliških zvonov bi moral tedaj biti jasen vsemu Originu, ki je nekaj let pozneje utrpel smrtni udarec. Leta 2004 jih je EA razpustil in s tem pokončal še Ultimo X: Odyssey. Šlo je za masovni spletni naslov z mesečno naročnino, ki je kanil uporabljati Unrealov trirazsežni pogon. Zgodbeno bi se začel po koncu devetice v novem svetu Alucinorju znotraj glave enotnega bitja, nastalega z združitvijo dobrega Avatarja ter opičjega Guardiana. Vsled močnih vezi z matično serijo bi na spretnosti lika poleg izkušenj vplivale za Ultimo značilne kreposti, od poštenja in časti do žrtvovanja ter pravice. Napovedovali so akcijski boj, v katerem bi poteze vnašali lastnoročno. Toda EA je bil osredotočen na Ultimo Online, ki so jo izsrkali do zadnjega koščka masti, in iz Odiseje ni bilo nič.

This is Vegas

Petdeset milijonov dolarjev je Midway že vložil v razvoj te vegaške čefurijade, ko so jo leta 2009 razkrili na dogodku v Mestu greha. Izdelovalci Surreal Software so imeli najboljše namene – hoteli so združiti igranje iz Grand Theft Auta z natančno poustvarjeno igralniško metropolo, v kateri bi peskovniško počeli vse mogoče, od vožnje dragih avtov in ošlatovanja cander do kvartanja ter stav na ruleti. Toda ko so medijem pokazali video tipčka, ki pride v kazino plesat, tražit gužvo in metat bankovce v joškate rokoborke, je bilo skupno mnenje negativno. Slišalo se je, da je This is Vegas 'douchebag simulator', in čeprav ljudje niso videli niti vožnje, niti streljanja in misij, se je naziv prijel. In ker slab glas seže v deveto vas, je poželenje po tem ambicioznem špilu hitro jenjalo. Kmalu zatem je v finančne težave zapadel Midway in Vegas prodal Warnerju, ki je vanj spumpal še nekaj denarja in nato vse skupaj zavrgel. Producent Chris Klimecky: *“Niso razumeli projekta in ko smo se v fazi alfa lotili razdiranja pogona, da bi ga optimizirali, jih je zajela panika. Poslušati smo morali še o odvetniških pomislekih glede naših odraslih likov in o Warnerjevih željah, da bi izdajali le znane serije. Nato je prišel ukaz, naj igro splovimo, mi pa bi potrebovali še slabo leto.”*

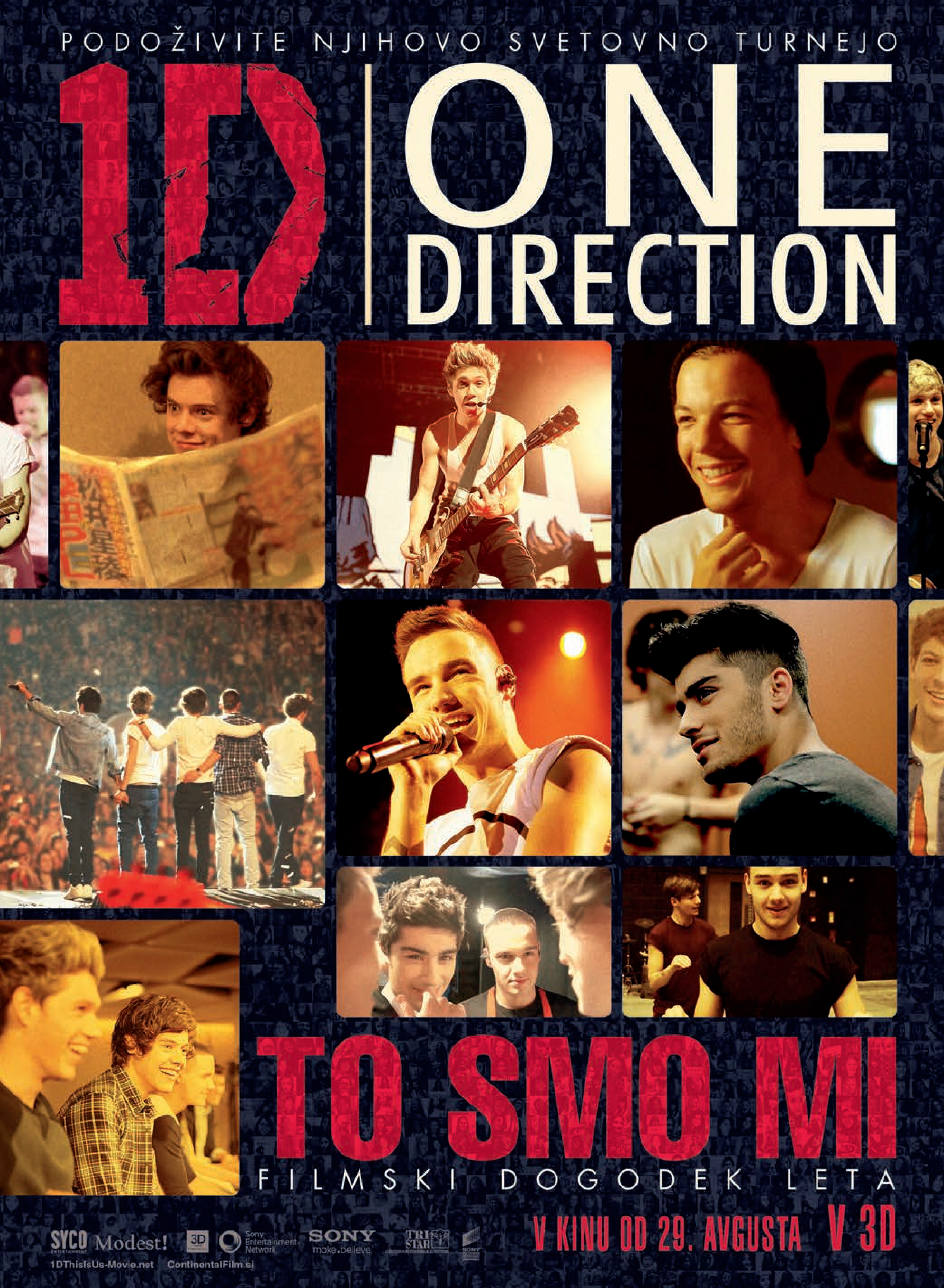


Star Wars: Battlefront III

Včasih te življenje brcne v glavo ravno tedaj, ko se začneš pobirati. Tako je bilo s proslulo skupino Free Radical Design (zdaj Crytek UK), ki se je ravno dobro sestavila po zanikrni streljanki Haze in udejanjila svoj sanjski projekt Battlefront III. Lucasi so 98-odstotno dokončani igri, ki bi jo morali le še razhroščiti, dati na ploščke in razposlati, tik pred ciljem preprosto odtegnili podporo. Eden od avtorjev Martin Wakeley pravi: *“Čutil sem, kako se je naš odnos z založnikom slabšal. Pri njih so se zamenjali vodilni možje ki so želeli novo smer, in hitro nam je postalo jasno, da je naš sporazum glede Battlefront III zašel na tanek led.”* Podobno se spomni soustanovitelj Radikalcev Steve Ellis: *“V prvi polovici leta 2008 se je pri LucasArts zamenjalo kompletno vodstvo, ki je nato masovno odpuščalo člane notranjih moštev in odpovedalo številne pogodbe. Povedali so nam, da si ne morejo več privoščiti ne Battlefronta III, ne nadaljevanja, za katerega je firma še pred kratkim kazala zanimanje. Zato so preklicali najprej slednjega in nato še prvega.”*

Streljanka, ki je poudarjala večigralstvo, imela kup frčal in igralnega Yodo ter vsebovala Zvezdo smrti in bitko za Hoth, je nato zamenjala par rok, a izšla ni. Prizori so na Tubi, novi Battlefront, ki nastaja pri DICE, pa naj bi bil drugačen.





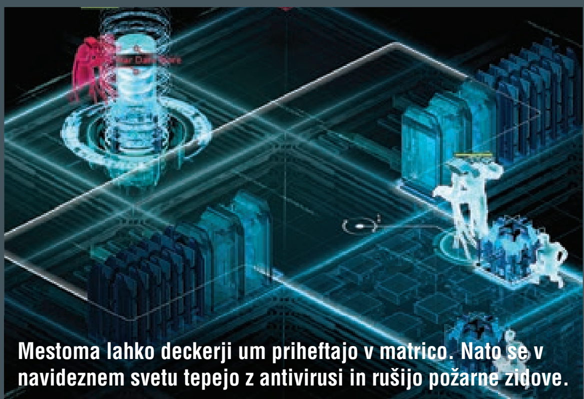
PODOŽIVITE NJIHOVO SVETOVNO TURNEJO
1D
ONE DIRECTION
TO SMO MI
FILMSKI DOGODEK LETA
V KINU OD 29. AVGUSTA
V 3D
SYCO
Modest!
3D
Sony Entertainment Network
SONY
make.believe
1DThisIsUs-Movie.net
ContinentalFilm.si

Shadowrun Returns

Z vrha nebotičnikov vate bolščijo oglasni panoji in značke megakorporacij. Postaneš. Mimo prikolovrati izsušena postava. Oči so prazne, udrte. Še en zadetek. Drogirajo se s posnetimi tujimi spomini, dokler jim ne scvre možganov. Malo naprej ti možakar z jekleno kibernetsko roko ponuja lastno frišno ledvico, ker potrebuje denar. Popraviš si klobuk na zašpičenih vilinskih ušesih in tleskneš, da ti nad dlanjo zapleše ognjena krogla. Čas za akcijo. Ne, ne, čakaj malo, kaj počne magija v mojem kiberpanku?! Vilini, ognjene krogle? Naj ti predstavim Shadowrun, enega najslovitejših svetov namizniškega igranja vlog, ki spoji kiberpank in fantazijo. V njem svet leta 2011 doživi magično prebujenje in kup ljudi se spremeni v trole in orke, spet drugi dobijo za sosede zmaje. Sedaj se piše leto 2075 in okoli hodijo orki s kibernetskimi očesi. Kaj češ boljšega za frpjko.



Dialogi niso govorjeni, a tega sploh ne pogrešaš. Premorejo ogromno ciničnih in nesramnih dovtipov, zato je branje užitek.



Mestoma lahko deckerji um priheftajo v matrico. Nato se v navideznem svetu tepejo z antivirusi in rušijo požarne zidove.



Spočetka te kampanja nalahno uvede v boj, dočim moraš kasneje uporabiti vse napredne prijeme, kot so troti in prikazni.

Fallout + XCOM

Shadowrun Returns ni prva digitalna igra po tem svetu, saj gre omeniti vsaj legendarni inačici za SNES in mega drive spred dveh desetletij. Je pa prva poteznica! Spočeli so jo lani na Kickstarterju in posledično ima starošolsko izometrično podobo. Ta je prelestno izrisana in skoraj lahko zavohaš zasvinjane ulice Seattla iz prihodnosti.

Način igranja je mešanica starih Falloutov in novega XCOMa. Ko te nihče noče preluknjati, v realnem času pohajkuješ naokrog, žališ mimoidoče in vtikaš nos v stvari, ki se te ne tičejo. Ko te hočejo zaklati, igra prestavi v preprost potezni način. Vsak od do štirih likov v druščini ima dve ali tri akcijske točke, ki jih ponucaš bodisi za premik ali za razne strele in razseke. Stisneš 'end turn' in na potezi je sovrag.

Ker gre za domišljijske vloge, se pri strelih in čaranju meče kocka. Imaš pa na voljo nekaj dodatnih trikov. Med njimi ždenje v zaklonu, ki je z ikonami ščitov spet zelo podobno XCOMovemu. Liki nimajo stopenj, marveč se razvijajo z vlaganjem točk karme, ki jih dobiš za opravljene kveste, v statistike. Prirejaš le svoj lik, dočim se ti kameradi v druščini kasneje pridružujejo na različne načine. Na štartu imaš na razpolago šest že napravljenih poklicev, med drugim uličnega samuraja, riggerja (nadzornika trotov) in maga. Toda daleč najzabavneje je eksperimentirati z lastno gradnjo. Zelo fajn je imeti hekersko (decker) znanje, ki odpre marsikateri sef, pa solidno karizmo za namazan jezik v dialogih. Nemara sposobnost streljanja naravnost, kak urok za zdravljenje ...

Senčni bojevnik

Veterane serije naj opomnim, da so mehanizmi v Shadowrunu Returns glede na namizno inačico dokaj preprosti. Špil je namenjen širši publiki, zato je pasti vanj nadvse lahko. In ko se to enkrat zgodi, ne zlezeš ven vse do konca dobrih dvanajst ur dolge kampanje. SR namreč zabriljira z napeto detektivsko štorijo v slogu noir, kakršne so za ta svet sicer značilne. Znajdeš se v vlogi shadowrunnerja, uličnega komandosa-najemnika, borca proti nadvladi megakorporacij. Tvojega starega sobojevnika je zaštihal zloglasni smaragdni razparač in bodisi zaradi maščevanja ali obljubljene denarne nagrade se spustiš v lov na njegove parklje.

Bojne sekvence se odlično prepletajo z raziskovanjem in čebljanjem z mnogimi bizarnimi, luštno narisanimi osebki. Moram pa poudariti, da je kampanja kljub odličnemu vzdušju in toku igralno bolj lahkotne, premočrtne sorte. Postranskih kvestov je malo in četudi ti pogovorne možnosti ter hekanje omogočajo nekatere stranpoti, te še zdaleč niso tako izrazite kot v kakem Falloutu ali Dragon Agu. Manjka tudi tiholazenje, ki ga iz tega ali onega razloga (bržda stroškov) niso vdelali. A to niti ni nadležno; bolj razhudijo nekateri res nepotrebni kiksi. V prvi vrsti ponesrečeno shranjevanje položaja, ki se godi le ob vstopu na posamezno stopnjo. Pa trenutki, ko igra noče preiti iz poteznega v realnočasovni način, četudi so vsi sovragi kaput.

Zagrizeni igralec vlog bo imel tole za posladek in čakal na drugo, menda težjo kampanjo. Ta bo kot DLC oktobra Kickstarterjem in kupcem zbirateljske inačice na voljo zastonj, ostali pa bodo primaknili nekaj soldov. Toda pravi zaklad se nemara skriva v priloženih orodjih za ustvarjanje lastnih kampanj, ki bi lahko postregla z obilico dodatne vsebine. Ni slabo za 14 evrov na Steamu. Priporočam.

***Aggressor** si natakne kovinske noge, monokel na kibernetski uč in čarovniški klobuk na glavo.*

80 odlično vzdušje ✔ luštna podoba ✔ napeta pripoved ✔ dostopno, a ne plitvo igranje ✔ nerodno shranjevanje položaja ✖ premalo vejitev ✖ nekaj tegobic ✖

Harebrained Schemes



MotoGP 13

Ko je Marco Simoncelli oktobra pred dvema letoma na dirki v Maleziji tako hudo padel, da je utrpel smrtne poškodbe, sem mislil, da se k motoristični karavani MotoGP ne bom več vrnil. Morda sem se tedaj, tako kot pred časom ob nesreči Ayrtona Senne, ovedel, da s prekrasnimi mašinami na progi upravljajo ranljivi ljudje. Morda je to zavedanje prineslo preveč realizma.
A kajpak sem prišel nazaj, tako kot Valentino Rossi, ta italijanski škratelјc, ki je videti tak, kot da ne zna dveh koz pomolsti, nakar z mogočnimi dvokolesniki upravlja tako zlahka kot jaz in ti s skuterji. Spet gledam tekme MotoGP – in igram simulacijo. Hja, kaj mi drugega preostane, saj je edina. Draž je zlasti velika po večletni odsotnosti z računalnikov, ko nam je lakoto po mopedščinah tešil konkurenčni niz SBK.



Tistega, ki pričakuje arkado v slogu starih Capcomovih MotoGPjev, naj posvarim, da gre za simulacijo. So sicer začetniške nastavitve, a je treba voziti pazljivo.



Lahko si nastaviš do šest prevrtavanj časa nazaj v slogu F1 in Grida 2, s čimer se vrneš kakih deset sekund v preteklost in na kočljivem mestu poskusiš znova.



Slavljenja zmage so takole ohrna. Za spremembo je inačica za PC v prednosti, saj je dobila brezplačno razširitev z vozniki iz leta 2012. Za PS3 in X360 je (še) ni.

Postavke in cifre

Bolje bi bilo reči 'konkurenčni', saj tako za SBK kot MotoGP skrbi ista firma, milanski Milestone. Njega dni se je ta studio imenoval Graffiti in nam dal legendo Screamerja, a ti časi so daleč. Izvirnosti in napredka v njihovih izdelkih že dolgo ni, zato ne gre pričakovati ničesar izven osnov.
Mednje sodi, da igra vsebuje vseh osemnajst dirkališč aktualnega prvenstva, ki traja od aprila do novembra (z Indianapolisom smo se prevesili v drugo polovico), ekipe in dirkače. Sedemnajst motoristov je na voljo takoj, med njimi Lorenzo, Pedrosa, Marquez, Hayden in Rossi, ostale, kot je Crutchlow, odklepaš s plezanjem po izkušenjskih stopnjah. Te prinesejo še pretresljivosti, kot so nove čelade. Po nivojih pleza ustvarjeni voznik, ki kariero začne za levaško moštvo v najšibkejši klasi Moto3, nakar se čez Moto2 povzpne do MotoGPja. Gre za standardno kariero brez pretresljivosti, kjer se trudiš z dobrimi rezultati dobiti ponudbe za boljši tim, kar pomeni superiornejši motocikel in več možnosti.
Od drugih enoigralskih modusov so tu takojšnja dirka, kjer si ne moreš nastaviti prizorišča (!), velika nagrada, ki zaobjame dogajanje konca tedna, vožnja na čas s spletnimi lestvicami, a brez duhca (!!), in kompletno prvenstvo z možnostjo razporeditve dirk na lastno pest. Večigralstvo zastopata razdeljeni zaslon za dva in internetnost za do dvanajst sodelujočih. Peljati je moč veliko nagrado ali po želji dolgo prvenstvo, toda situacija se vmes ne shrani, tako da ljudje vozijo krajše inačice. Nastavitev je dosti, od razreda in fizike do poškodb, vremena ter botov, žal pa povezovanje v računalniški verziji ni zanesljivo. Na PS3 je bolje, vendar to inačico pestijo težave z gladkostjo in dolga včitavanja. Xboxove nisem imel.

Kubiki in osli

Če se prejšnje poglavje sliši klinično naštevalno, je to zato, ker je tak ves špil. Kako naj se v meni vname pisunski plamen, če sem obsojen na igranje standarda?! Saj ne rečem, MotoGP 13 se pelje v redu. Pozna začetniške nastavitve, kjer ti pomaga tako pri zavijanju in zaviranju kot z vozniško črto na asfaltu, ki kaže idealno linijo in z rdečo barvo pove, ali si prehiter. Naprednejše pa se trudi zadovoljiti s 'profesionalnim' voznim modelom, kjer je treba bolj paziti na zaviranja s prednjo in zadnjo bremzo, saj začne zadek hitro opletati, in pospeševanja v nagnjenem stanju, da ti ne odnese riti. Tisočkubični motocikel je prijetno živ, vsekakor bolj kot v MotoGPju 10/11. Voznik, ki mu prenašaš težo z leve na desno, pa ni prikovan nanj, saj ga skuša ob nevarnejših manevrih umiriti tako, da se obesi na eno stran, razširi noge ali jih da na tla. Posebej zabavno je v dežju, ki lahko pride in poneha med dirko in kjer je pametno loviti suh(ejš)o črto, ki jo puščajo spredaj vozeči. Tu pride najbolj do izraza novi pogled iz čelade, ki pripomore k vzdušju.
Ampak je to res vse, kar od nove motorščine terjamo? Lahko, da v tvojem primeru je, in tedaj vama želim lep in dolg odnos. Jaz pa po vseh MotoGPjih in SBKjih, ki sem jih preigral, ne morem biti zadovoljen z igro, ki tako spi na lovorikah. V prvi vrsti so Italijani očitno prepričani, da so pri voznem modelu storili praktično vse. Zagotavljam jim, da niso, saj je robotskosti in polovičarstva, kolikor hočeš, od predpripravljenih šoferjevih reakcij prek krneki poškodbenega modela, ki ni vizualen in kar na počez slabi vozne lastnosti, do omejenih nastavitev ter zadostne umetne pameti, ki je življenjska le mestoma.
Pa, seveda, mrtve okolice, slabega zvoka in manka šova. Saj niti zmagovalnega polivanja ni, kaj šele, da bi okoli paradirale hotnice in bi imeli vpogled v medijsko zakulisje. Ali da bi se seksi dvokolesnikom divili v garaži. Tako sterilnost bi pričakoval od Nemcev, ne od Italijanov! In če so že šli kopirat menije ter previjanje časa nazaj iz Codemastersove F1, bi lahko poskrbeli še za alternativne načine udejstvovanja, ki jih ima F1 2012 dosti. Sploh glede na to, da je MotoGP 13 izdelek za okvirno polno ceno (na Steamu velja 40 evrov), dasi bi mu veliko bolj pristajala polovična nalepka.

***Sneti** bi rad motocikle občudoval tako kot avtomobile v Gran Turismu. Še se bo načakal.*

60 vozi se v redu in ima kompletno licenco ✔ prilagodljiva tako za začetnike kot naprednejše ✔ brez iskre, žmohta in fetiša ✖ pri voznem modelu je še dosti prostora za izboljšave ✖ Milestone / PQube



Dota 2

Začetek je presneto težak. Znajdeš se pred pečino, s katere se ti hahljajo izkušeni nasprotniki in te vselej, ko skušaš priplezati na vrh, brcnejo nazaj v globoki prepad tvojega neznanja. Toda za obupavanje ni prostora. Mukotrpno moraš analizirati napake in izluščiti nauke, ki zmagovalce ločijo od poražencev. In poskusiti znova. Prvič ne bo uspelo. Tudi ne drugič, tretjič, ali tridesetič. Roganje močnejših ti bo nenehno pilo voljo in te spravljalo v obup. Toda sčasoma, z vztrajnostjo in nepopustljivostjo, si boš izboril prostor.«

Sliši se kot odlomek iz motivacijskega predavanja Smiljana Morija. V resnici pa opisuje miselnost, ki jo potrebuje začetnik, če se hoče resno lotiti večigralske arene Dota 2, že v odprti beti ene najbolj priljubljenih iger za PC in glavne konkurentke League of Legends. Zaguljen igralni sistem in neizprosni človeški soigralci polovičarstva enostavno ne dopuščajo. Če meniš, da si iz pravega testa, beri dalje. V nasprotnem beri vseeno, da ne bom tega pisal zaman.

Dota, Dote, Doti, Doto, pri Doti, z Doto

Ime nima zveze s slovensko ohcetjo, marveč izvira iz kratice DotA, ki se je oprijela slovitega moda Defense of the Ancients za Warcraft 3. Več o njegovi preteklosti si preberi v analih v letošnji marčni številki (id na stranki: 10481). Gre za tistega zlodja, ki je spočel žanr nalinijskih večigralskih aren, katerim pravimo Mobe – multiplayer online battle arene. To so tiste, zaradi katerih mladci danes v oštariji ne govorijo več o joških, marveč o tem, kako so *“z warlockom posolirali cel nasprotni tim.”*

Dotina priljubljenost je rodila kopico posnemovalk, od priljubljene League of Legends dalje. Danes hoče sleherno ime v industriji po vsej sili imeti svoj klon izvirnika. Pri Valvu pa so bili prefrigani. Niso se ubadali s tem, kako svojo inačico razlikovati od ostalih. Namesto tega so enostavno pohopsali nekatere ključne ljudi, ki so bdeli nad izvirno modifikacijo, in napravili njeno uradno posodobljeno free 2 play izvedenko: Doto 2. Pri Blizzardu so se sprva usajali, ker so jim Ventili spred nosa pajsnili kokoš z diamantnimi jajci, a kaj dosti niso mogli.

Stara znanka

Dilema zna biti, ali si špil sploh zasluži dvojko v naslovu. Dota 2 je namreč tako igralno kot vsebinsko skoraj do pičice enaka izvirniku. Če poznaš mod, torej že veš, kako se stvari streže. Za one, ki so vse prešpricali, pa je temelj tak.

DA NE BI BOLELO

Ker je Dota 2 free to play, jo je enostavno pridobiti. Na Steamu stisneš 'Install'! Zato te nič ne stane, da se prepričaš, od kod takšna razvpitost. Srečanje pa bo boleče, če boš koj pognal matchmaker. Najprej predelaj uvajalni del, da spoznaš osnovno mehaniko, nakar se pomeri z boti. Ti so več kot dovolj sposobni, da te osramotijo, ne bodo pa te nadirali in klevetali. Obvezno moraš poštudirati vse faze igre (laning, skupinske boje) in svojo vlogo, pri čemer se že oziraj za spletnimi vodiči. Tam ti bodo povedali, da boš moral v vlogi podpornega lika kupovati kurirje in warde.

Ko se boš počutil dovolj pogumnega, v iskalniku iger odkljukaj 'limited heroes', kar bo spisek junakov omejilo na enostavnejših dvajset. Ne naredi napake z dudlanjem enega samega lika, ker se boš moral ob izbiri prilagajati in jih mojstrovati več. In če imaš možnost, igraj s prijatelji. Vsak kolega v moštvu je eden manj, ki bo vpil nate, ko ga boš biksal. In eden več, ki te bo pripravljen poslušati, kakšno hudo puško si kupil za svojega sniperja.



Že ob prvem pogledu na Doto 2 je opazen njen rodovnik, saj bojišče opazuješ z vrha kot v realnočasovnih strategijah in lik upravljaš z mišjo. Levo spodaj vidiš značilno minikarto s tremi potkami, sredi vmesnika pa štiri velike ikone glavnih veščin. Desno od njih je šest mest za sekirice in drugo opremo, ki jo navesiš na junaka. Nekateri kosi imajo lastne aktivne sposobnosti.



Na desni je odprta štacuna, v kateri s kovanci kupuješ opremo. Fejst bi bilo, če bi vmesnik še bolje razmejili, kot v LoLu. Naj poudarim, da sta tale market in spletna trgovina iz desnega okvirja povsem ločena.

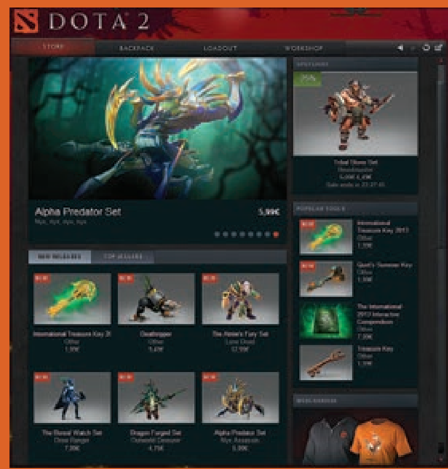
Nasproti si stojita dve moštvi po petih igralcev. Cilj je uničiti trdnjavo sovražne ekipe na oddaljenem koncu karte. V ta namen vsak igralec iz ptičje perspektive nadzoruje svojega fantazijskega junaka, ki ima veliko sekiro, iz prstov pošilja strele in podobno. Moštvo pa v boju ni osamljeno, saj ga spremlja računalniško vodena vojska, ki se v enakomernih valovih odpravlja od ene utrdbe proti drugi. Pot ji zapirajo stražni stolpi, ki jih kanonfutr sam ne zna podreti. Tvoja naloga je torej, da v sodelovanju s kameradi uničiš stolpe, pregaziš nasprotno silicijsko armado in herojsko peterico ter razstaviš njihovo utrdbo na posamezne kamne.
Postojanke ne moreš naskočiti takoj na začetku spopada, saj so šampioni tedaj še betežne pokveke na izkušenjski stopnji ena. Z udeležbo v boju se morajo liki najprej dovolj razviti. Beri: pridobiti morajo dovolj stopenj, da odklenejo vse štiri veščine, na čelu z najmočnejšo, tako imenovanim ultimatom. In pa zbrati morajo dovolj soldov, da nabavijo dobro opremo.

Pozitivna povratna zanka

Do sem se ne sliši preveč tečno, toda podrobnosti so tiste, zaradi katerih je Dota (2) ena najbolj spretnostno zahtevnih iger. Na primer: cekine ti pošastki spustijo le, če si ravno ti tisti, ki jim zada poslednji udarec (last hit). V množici opletajočih mečev je to vse prej kot lahko. Za nameček se more sovražnik odločiti, da bo zaklal lastnega soldata in ti s tem preprečil izplen (deny). Odveč je govoriti, da zanesljivo doseganje last hitov zahteva odličen nadzor s kvalitetno mišjo.
Če ga polomiš in umreš, nekaj časa traja, da se znova rodiš. V tem času ne zbiraš izkušenj, jih pa tvoji nasprotniki, ki si lahko tako pridobijo neulovljivo prednost. To še ni vse, kajti če te zakolje heroj, ti sune del denarja. Uspešni igralci so nagrajevani, dočim imajo slabi na grbi vse večjo množico penalov. Spretneži bodo zatorej v Doti 2 doživljali nirvano, manj uspešni pa travme za v norišnico. Še huje je, ko upoštevaš, da je od tebe odvisno celotno moštvo. Če serijsko umiraš, futraš nasprotne like (feeding) in dodatno potlačiš soigralce, ki se nato znajdejo pred preveč nabildanimi nasprotniki.
Ne, igranje Dote ni sprostitev, saj moraš biti nenehno osredotočen. Le za nekaj centimetrov napačna postavitev lahko pomeni, da se preveč odpreš in te pohopsajo. Začetki spopada zato izzvenijo v previdnem pobijanju računalniške vojske za krepitev junakov. To poteka na treh potkah (lanih), ki predstavljajo glavne smeri korakanja armad. Da si pri tem uspešen, moraš dobro poznati ne le svoj lik, marveč tiste, ki ti stojijo nasproti. Kar je izziv, saj spisek različnih junakov šteje 102 člana. Sto dva. Ob tem je laže razumeti, da se vsi boji še vedno odvijajo na eni sami karti z vselej istimi tremi potkami, takisto povzeti po izvirniku. Raznolikost gradi na herojih, ne ozemlju.

KREMPLJATA KOZMETIKA

Dota 2 ima v nasprotju z League of Legends že spočetka odklenjene vse šampione, zato si Valve od tu ni mogel obetati denarcev. Nič ne de, uporabili so izkušnje iz Team Fortressa 2 in igro zasuli s klobuki. Pa z oklepi, kravateljci in repi. Na vsakem liku so štiri mesta za obešanje s kožicami, ki jih dobiš z izplenom ali jih kupiš v vdelani štacuni. Niso poceni, saj set četverice za posamezni lik stane od 5 do 10 evrov. Še dražje so okrog desetaka samosvoje oblike kurirjev, nekaj manj glasovni napovedovalci, ki si jih takisto lahko prirediš in poslušaš denimo glas iz Defense Grida. Najbolj zvita roba v trgovini pa so ključki, s katerimi moraš odklepati skrinje, ki se včasih znajdejo med plenom. Zanimivo bo videti, če bo Valve kdaj povedal, koliko soldov dobi z njimi.
Če ne maraš za površinskost in zapravljanje za piksle, se lahko ozreš za vstopnicami na komentirane oglede profesionalnih turnirjev. Ponavadi koštajo le nekaj evrov za več prenosov ali kar vso sezono. Le kvaliteta komentatorjev še niha.



Kavelj in strela

Liki so vsebinsko pobrani naravnost iz moda, z imeni vkup, zato bo veteranom prihranjena večina privajanja. Ne bo pa jim domač videz, kajti Valve je moral, da ne bi dodatno razhudil Blizzardov, podobo junakov oblikovati nanovo. Brewmaster tako ni več panda, marveč mačkon, anti-mage ima namesto Illidana podobo meniha in tako dalje.
Od Warcraftovih herojev so pobrali statistike (strength, agility, intelligence) in klasično četverico veščin. Te predstavljajo glavna orodja za poniževanje nasprotnikov. Ali pa tudi ne, če jih ne obvladaš in na primer s Pudgovim mesarskim kavljem zgrešiš, namesto da bi sovražnega igralca zvito potegnil v doseg svojega stolpa. Večina likov ima na razpolago prijeme za onesposabljanje, ki so ključni v zasedah. Najbolj morilski so ultimati, ki omrtvijo vse sovražno moštvo hkrati, na primer Tidehunterjev tentaklasti potres. Sposobnosti je treba ponavadi uporabiti v skrbno izvedenem zaporedju. Tako moraš z witch doctorjem sovraga najprej onesposobiti, da ti ne prekine izvajanja ultimativnega vudujskega totema.
Najlepše je, ko se fluidno spoji delovanje vse ekipe. Prvi igralec s tako imenovanim 'initiatorjem' spravi nasprotno skupino iz tira, drugi zaklene njeno čara-



Znalci bodo tečnarili, da karta skriva še več podrobnosti, ki jih v opisu nisem našteval. Štacune z oklepi so denimo tri, pa kup nevtralnih pošastkov je v goščavi. Najmočnejši monstrum je Roshan, čigar zakol da kup bonusov.

nje, tretji in četrti nanjo spustita ognjeni dež in peti iz ozadja zdravi. Vsak lik se znajde v nekaj vlogah, ki pa niso klasične frpjske tank/morilec/zdravilec, temveč svojstvene Dotine, kot je omenjeni initiator. Seveda je važno, da ima tvoja ekipa prave junake za zoperstavljanje nasprotnim, kar pomeni, da gre del zmage že na račun pravilne izbire še pred začetkom! Ta poteka z odbiranjem s polnega seznama pred vsakim posameznim spopadom, zato si se lahko prisiljen spoprijeti s katerimkoli sovražnikom.
Pa napravimo kratek izračun. Posamezna igra v Doti 2 traja povprečno pol ure. Pri dobrih sto herojih to pomeni več kot petdeset ur, da vsakega sploh preizkusiš, kaj šele izmojstriš. In še najmanj dvajsetkrat toliko časa, da se v koži vsakega vsaj teoretično srečaš z vsemi možnimi nasprotniki. Je sedaj bolj jasno, koliko časa boš vanjo vrgel? In sploh se še nisem lotil opreme! Slabih 130 različnih kosov je je trenutno in da si uspešen, se moraš nadudlati pravi repertoar za vsakega posameznega junaka.

Adijo, familja

Če obljubiš zvestobo Doti 2, bodo šle ostale igre ljubosumno jokat v kot, ker zanje ne bo več časa. Ne le igre, tudi kolegi, pes in žoga. Igranje Dote 2 je poleg mmorpgjev najbolj učinkoviti družbeni samomor, ker se nenadoma raje pogovarjaš o tem, ali je Urso bolje opremiti z Abyssal Bladom ali Black King Barom, kot pa o dopustu. Jasno, o tem si pol prejšnjega večera prebiral v vodičih na spletu, ker te je v igri pred tem neki kerlc tako obrnil okoli, da te je bilo sram.
V redu, karikiram. Toda naj še enkrat položim na srce: ali si z glavo pri stvari in pwnaš ali pa nisi in drugi pwnajo tebe. Slednje res ni užitek, ker so avtorji načrtno ohranili marsikateri arhaični gradnik iz izvirnika. Igre se na primer ne da predati, marveč moraš v brezizhodnem položaju mukotrpno čakati, da ti nasprotnik potaca bazo. Menda zato, ker Ventili 'niso hoteli kvariti užitka zmagovalcem'. Zame osebno blesav razlog, ki pa ponazori, kakšna brezobzirna miselnost preveva igro.
No, v Doti 2 je po koncu bitk vseeno malce drugače. Valve je namreč vdelal naključni kozmetični plen, podobno kot v Team Fortressu 2. Tudi če si bil največji feeder v spopadu, imaš možnost dobiti kak priboljšek. Še večkrat pa skrinjo z njimi, ki jo seveda lahko odkleneš zgolj s ključem, kupljenim s pravimi denarci v vdelani trgovini. Si res mislil, da bo igra čisto, povsem in sploh zastonj?? Več o tem modelu v okvirju. Posebej velja poudariti, da Dota 2 nima metaigre v slogu tiste iz League of Legends, kjer razvijaš tudi svoj krovni lik – summonerja. V Valvovem naslovu ves izplen po koncu spopada rabi resnično le zadoščenju tvojega čuta za modo.

GTFO n00b!

Iz povedanega sledi, da začetnikom ne bo postlano z rožicami. Resda jih pričaka obsežen enoigralski uvajalni del, ki razloži osnove in ponudi trening s sposobnimi boti. Poleg trgovine takisto najdejo nasvete za izbiro mečev in oklepov. A od tu dalje je vse trdo delo. Nešteto iger, kjer veščine in opremo preizkusiš v resničnosti, ter neskončne strani vodičev na spletu.
Skupnost namreč do n00bov in feederjev ni prizanesljiva. V bistvu ni slabo izbrati vzhodnoevropskega strežnika, ker te vsaj zmerjajo v cirilici. Ker so spopadi napeti in živčni, mulčadi hitro poči film. Po vdelavi sistema za prijavo tistih s preveč pene okoli ust se je stanje malce izboljšalo in ni tako kritično kot v Heroes of Newerth. A še vedno te vsakih nekaj iger ob napaki ozmerjajo.
Zakaj se potemtakem vračaš? Ker je vzdušje ob uspehu tako nepopisno izpolnjujoče. Dota 2 je uravnotežena do potankosti in ko crkneš, kriviš sebe, ne napak v igri. Ker gre v jedru za moštvene podvige, je pridih kameradarstva imeniten. Toliko bolj, če igraš s prijatelji, kar bi morala itak biti tvoja osnovna naloga. Za nameček so se Ventili potrudili s trdnostjo servisa in skoki v igro so skoraj preveč lahkotni. Samodejni iskalnik je hiter, platforma pa nima omembe vrednih izpadov z linije in je brezšivno speta v Steam. Tako stvarem strežejo profesionalci.

Dvoboj velikanov

Je League of Legends dobil konkurenta, ki ga lahko vrže s prestola? Morda, ni pa nujno. Kljub odličnosti in sorodnemu poreklu je Dota 2 za stopnjo manj dostopen naslov z zateženimi ostanki izvirnika, s katerimi je LoL opravil. Na primer statistikami, zapletenim spiskom opreme, izgubo cekinov ob smrti in denyji. Tudi gibanje junakov je počasnejše in zahteva večjo spretnost ter predvidevanje. Marsikomu se bo to zdelo nazadnjaško in bo raje ostal pri Ligi, ki je kljub neodpustljivosti žanra lahkotnejša. A po drugi plati Valve osnov ni smel preveč spreminjati. In najpomembneje: njihova igra ima že spočetka odklenjene vse junake, dočim jih moraš v Ligi pridobivati postopno ali kupiti! Kot ribe v vodi pa se bodo počutili veterani prvotnega moda za WC3 in tisti, ki jim motivacijska miselnost iz uvoda kroži po žilah. Dota 2 ni za tiste, ki iščejo zgodbo, saj je nima. Tudi ne za ljubitelje estetike, ker se bodo nagledali vedno istega ozemlja. Je pa toliko bolj namenjena ljudem, ki so radi mojstri igranja in z ubijalskim instinktom potolčejo človeške nasprotnike. Pri tem se malokaj izkaže tako kot Dota 2.

***Aggresor* vloži golido ur v Doto 2. Zdaj je za približno dva promila manj n00b.**

visokospretnostno igranje ✔ izpiljena in uravnotežena ✔ servis ✔ free 2 play z odklenjenimi heroji ✔ zahtevna za začetnike ✖ nekaj brezvezne zapuščine ✖ nepotrpežljiva skupnost ✖ Valve



Ko pogledaš prvi profesionalno komentirani prenos, se ti začne svitati, zakaj so Mobe pri gledalcih tako priljubljene. Ne le, da so po naravi nohtegrizno napete, marveč so matchi zaradi več faz raznoliki, deseterica živih igralcev pa obvezno poskrbi za nepredvidljivosti. Da ne omenjam, da se proti koncu bitk vse bliska kot za stavo. Trditev, da jih je včasih bolje gledati kot igrati, ni iz trte zvita.

Gunpoint

Nismo več upravičeni do jamranja, da je skrivanje v igrah mrtvo, vsaj če se ozremo proč od velikih naslovov. Pri slednjih je tiholazenje v najboljšem primeru pomešano z akcijo, kot kažejo Assassin's Creed, Splinter Cell, Dishonored in Dark. Brskanje po manjših, neodvisnih špilih pa razkrije vnovičen porast bolj orenk šunjačin. Na pamet pridejo šinobijski Mark of the Ninja, nesramni Stealth Bastard, tatinski Monaco – in saboterski Gunpoint.

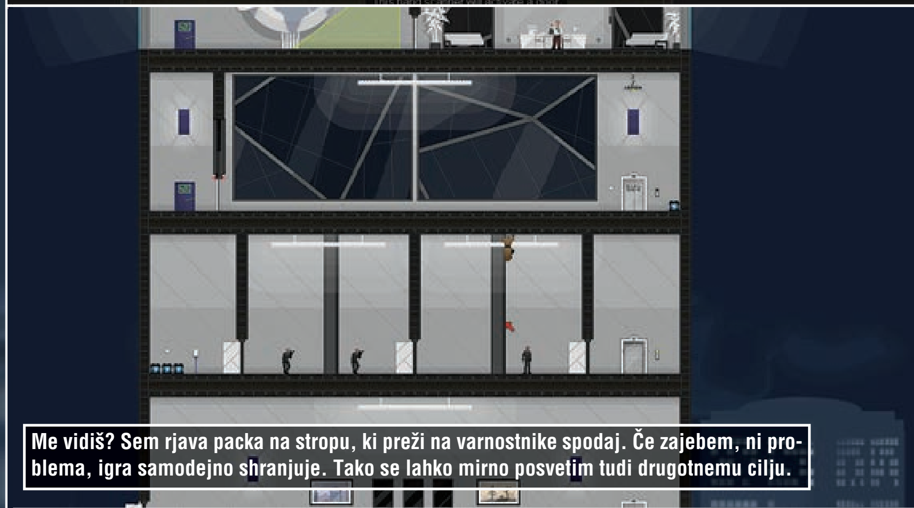
Sveti Frančišek, naš rešitelj

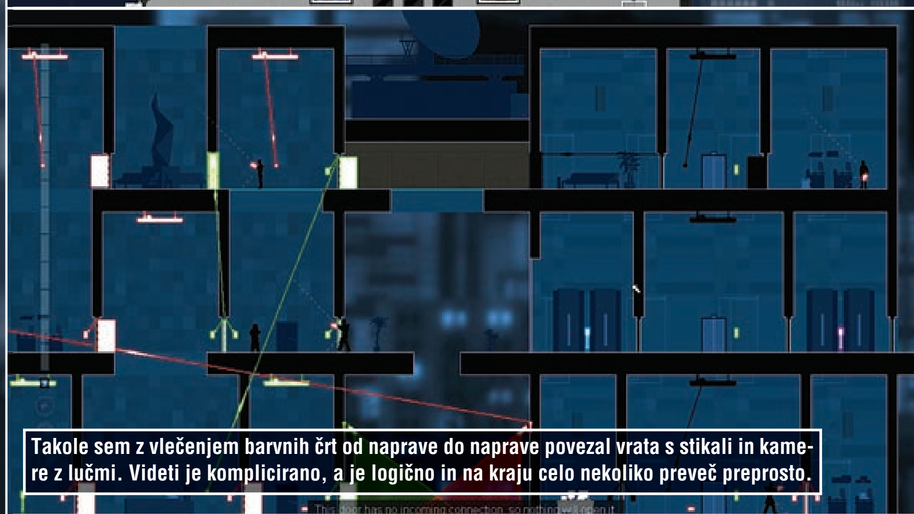
Poznavalci iger se radi šalijo, da tisti, ki jih ne zna delati, postane opisovalec. Strelivo jim dajejo polomije igralskih novinarjev, na primer Devil May Cry 2, pri katerem je imel prste vmes nekdanji pisec rivjujev. Privoščljivce bo nemara utišal prav Gunpoint, dete Toma Francisa, ki ga je v programskem paketu Game Maker rojeval v prostem času med delom za PC Gamer. Po uspehu špila je rivjujersko službo kratkomalo pustil in presedlal na izdelavo iger.
Koliko ga bo pogrešala bralska srenja, ne vem. Vem pa, da je pridobitev za indie sceno, saj so Gunpointovi temelji trdni in izvirni. V prijetno pikslastem okolju nastopimo kot sodobni zasebni detektiv Richard Conway, h kateremu se zatekajo ljudje, povezani z enim samim krovnim primerom. Retro videzu primerno se debate odvijajo zgolj na telefonskem zaslonu, kjer se izpisuje tekst.
Zdi se primitivno, a če si beroč, sta kul tako vsebina kot zasnova. Duhoviti Tom naplete istočasno resno in zafrkantsko štorijo o orožarstvu, korupciji ter umorih. Ko sprejmeš primer od enega od petih likov, se lahko z njimi na dolgo meniš, pri čemer izveš tako o ozadju kot o njihovih osebnostih. Scenarij se z noir krimiči spogleduje ravno toliko, da nastane fino temačno-cinično vzdušje, ki bo ljubitelje iger spomnilo na Heavy Rain s hecanjem ali Grim Fandango z manj lobanjami. Za več o žanru noir glej vedež v Jokerju 214, id članka 8734 na stranki.
Dodatna odlika je, da z izbiranjem odgovorov izbiraš pot naprej. Sogovorcem se lahko tako zameriš, da odidejo, jim skrivaš dokaze ali jim jih predočiš. Tako na nekaj mestih zakoličiš nadaljevanje fabule in sčasoma odrediš konec, kjer takisto čaka bistvena odločitev. Očitno je bilo res treba prav opisovalca iger, da pokaže, kako ne maramo stalnega držanja za roko!

Dvigalo odrešitve

Če ti ni do branja, lahko vse besedilo instantno preskočiš in greš direktno v misijo, kjer moraš priti do ključnega predmeta in nato zbežati. Drobni stricelj, ki je zaradi hecnih hlač obdarjen s sposobnostjo visokih in dolgih skokov ter ki ga ne poškoduje še tako globok padec (Francis da referenco na hišo Bullfrog, kjer so njega dni delali superjunaški špil The Indestructibles), se mora v pogledu od strani prebiti mimo stražarjev v nadstropjih hiš in stolpnic. To lahko stori delno akcijsko, tako da skače na varnostnike in jih tepe. Vendar je to bolj rešitev v sili, ki je ni moč zlorabljati. Bolj blagodejno za vzdušje in končni izid je, če jih prinese okoli ali jih odstrani posredno. Sčasoma si za izkušenjske točke kupi sposobnost, da jim na daljavo sproži revolverje, kar zna botrovati smrti varnostnikovega kolega, ali jih elektrokutira skozi vtičnico, blizu katere stojijo.
Z razdalje, seveda, kajti to je kleč in osnova Gunpointa. S pritiskom na tipko ali zavrtljajem miškinega koleščka vstopimo v hekerski pogled, kjer z vlečenjem črt povezujemo naprave. Če zvežemo stikalo za luč z vrati, se bodo ob pritisku nanj odprla, in če kamero priključimo na dvigalo, ga bo poklicala, ko bomo stopili v njeno vidno polje. Stvari zapletejo močnejši stražarji in več barv, ki simbolizirajo krogotoke. Dokler fizično ne stopimo ob nadzorno ploščo modrega, zelenega ali vijoličnega krogotoka, vanj ne moremo prodreti. In kako do tja priti? Hja, mozgaj! Detektor zvoka povežem z vrati, nakar tja pošljem dvigalo, ki naredi PING, da se duri odpro. Izključim luč, da pripravim stražarja do hoje, nakar detektor gibanja priključim na vrata v podu, ki se odpro in ubožec se ob padcu ubije. Take reči.


Tak je Gunpoint: kot bi se spletli Impossible Mission, Saboteur in Canabalt. Pa Deus Ex, ki ga avtor Tom Francis najbolj čisla in je skušal poustvariti njegovo svobodo.


Me vidiš? Sem rjava packa na stropu, ki preži na varnostnike spodaj. Če zajebem, ni problema, igra samodejno shranjuje. Tako se lahko mirno posvetim tudi drugotnemu cilju.


Takole sem z vlečenjem barvnih črt od naprave do naprave povezal vrata s stikali in kamere z lučmi. Videti je komplicirano, a je logično in na kraju celo nekoliko preveč preprosto.

Prepletena mreža žarkov

Ugankarsko-skrivaško-poskakovalno dogajanje je samosvoje in privlačno. Ne gre sicer za peskovniško igro, kjer bi lahko preizkusil nešteto variant, a je rešitev več. Lahko iščeš najbolj eleganten pristop, s čimer sta povezana hitrost in rezultat skozihoda.
To delno nadomesti kratkost Gunpointa, saj ga je drugače konec v kakih štirih urah. Ob strogi usmerjenosti v samotarstvo to ni ravno dosti, pa tudi nekaj drugih gradnikov velja pokarati. Na eni strani so to tečnarjenje pri vlečenju črt, ki jih včasih nikakor ne moreš spojiti, in hrošči, ki celo po dveh zaplatah onemogočijo napredovanje. Na drugi moti res primitivna umetna pamet, saj robotski stražarji ne reagirajo niti na padlega kamerada. Na tretji pa, da se precej ozko zastavljena mehanika igranja ne razvije, saj na koncu počneš domala isto kot v prvi tretjini. Ni skrivanja po sencah, preoblek, ključavnic … Itak na kraju zmanjka par misij, ki bi postavile piko na i in bile pravi izziv, kajti tega je nekoliko premalo.
Gunpointa kot celoto zato ne postavljam pred podobna Mark of the Ninja (J231, 90) in Monaco (J239, 86). A če ti dogaja razmišljevalno skrivanje, sploh s pridihom detektivskega noira, ga ne spreglej. Na Steamu pride borih 10 evrov.

Sneti se vrže skozi okno in ob padcu ostro useka z obrazom v asfalt. Ajaaa, zdaj se je spomnil rešitve!

80 izvirna, prisrčno izvedena zamisel ✔ zanimiva detektivska zgodba z lastnim odločanjem ✔ pravila se ne razvijejo, tudi zaradi kratkosti ✖ Suspicious Developments

Neverwinter



Slovenski ljubitelji igranja domišljijskih vlog izmišljeno mesto v naslovu najbolj poznajo iz proslavljenega dvojca Biowarovih frpjev Neverwinter Nights. Toda slednji se je osredotočal na samotarsko izkušnjo, metropola na celini Faerûn v starodavnem pravljičnem svetu Dungeons & Dragons pa ima družabne korenine. Prav tam se je namreč leta 1997 odvijal najbolj prvi grafični masovno večigralski erpege, enako klican Neverwinter Nights (njegovo ime so Bioware pozneje odkupili).

Vračamo se potemtakem domov, saj je najnovejši Neverwinter, čigar klient brezplačno namestiš s strani *Nw.perfectworld.com*, ravno tako masovniški in spletni, le modernejši. A ne po vseh plateh, kajti fini akcijski boj in močno uporabniško vsebino kvarijo zastarelosti in elementarne napake.

Mesto in zgodba

V četrturnem uvajalnem delu izvemo, da je mesto v zagati. Zadnji župan je izginil in zaradi magičnih katastrof je izbruhnil kaos. Z ene strani napada lich(ka) Valindra, z druge naskakujejo orki, na pokopališču vstajajo mrtvi in za nameček se meščani v paniki ter pridobitništvu koljejo še med sabo. Kot prišlek se v prvih kvestih dokažemo, da smo sposobni posredovanja, nakar začnemo z udinjanjem nudilcem nalog raziskovati dogodke.

Sčasoma izvemo, kdo ali kaj stoji za številnimi težavami, dočim nam pogovori in zapisi, ki se s pobiranjem predmetov in svitkov beležijo v dnevnik, dokaj podrobno razkrijejo številne manjše zaplete. Ne v vmesnih animacijah, tu počiva levji delež zgodbe, ki je je celokupno več, kot je za MMOje značilno. Sicer je šundovsko preprosta, a ta plat ni zapostavljena, sploh glede na masovnice, ki se s fabulami na splošno ne ubadajo dosti. Na vsakem prizorišču, ki ga obiščemo, smo deležni prikaza številnih osebnih usod, borb za prevlado in čudaških pojavov, ki se občasno navezujejo na širšo sliko. Poskusi lokalnega nekromanta iz pomoči zombijaški dečvi prerastejo v večdelno odpravo, katere niti segajo v jedro mestnih težav. Če nam branje ne sede, lahko tekst hitro preskočimo, a smo s tem ob del spodobnega vzdušja. Vtis je zlasti kul v osrednji četrti Protector's Enclave, kjer ni bojev, marveč tržnica, oltar za čaščenje božanstev, kvestodajalci in izhodi v druge predele. Če se metropole na severnem delu Obale mečev spomniš iz NWN, te bo razlika zbodla v oči, saj je nova inačica neprimerno lepša, z veličastnimi gradovi in širnimi trgi, na katerih se ob pogumni inštrumentalni glasbi gnete na stotine avatarjev. Vsesplošna pisanost in stripovska predimenzioniranost likov spomnita na WoW, kljub temu pa slog korenini v realizmu in ni tako drzen kot v Guild Wars.

Službe in veščine

Vandranje po Neverwinterju z okolico zazdaj omogoča pet samoumevnih poklicev, ki se v veliki meri podrejajo sprejetemu mmojskemu sistemu tank – healer – DPS (Damage Per Second), se pravi tank – zdravilec – morilec. Lik, ki mu je moč določiti nekaj zgodbenega ozadja in mu kot nadebuden D&D-jevski avtor spisati biografijo (Drizztov postreščck, dika Baldurjevih vrat in podobno), je lahko great weapon fighter, ki dela veliko škode, guardian fighter, ki se skriva za ščitom in privlači pozornost falotov, devoted cleric, ki predvsem zdravi, control wizard, ki napada ter ustavlja s čarovnijami, in trickster rogue, varianta DPSja, ki napada predvsem od blizu in je nekoliko sposoben nadzorovati množico. V ča-



Jesenskih in sploh kakršnihkoli livad ni dosti. Na splošno je tole dokaj temačen in utesnjen špil, ki stavi na streamlining – jasno pot do naslednjega opravka.



Velikanski mind flayer v kvestu, ki ga je z urejevalnikom Foundry izdelal igralec, deluje kot ktulujska pošast iz Lovecraftovega vesolja. Ni problematičen.



Tržnica je luštna in pisana. Pripravi pa mašino, kajti špil je sposoben na povprečnih pecejih ob hujših grafičnih nastavitvah hitro omahniti v zatikanje.

su pisanja manjka vsaj lokostrelec, kakor tudi kaka bolj eksotična rasa od človeka, škrata, vilinca in polovnjaka. Menda bodo oboje dodali.
Po besedah avtorjev igre, ameriškega studia Cryptic, je glavna privlačnost služb količina veščin, do katerih je moč dostopati. Z izkušenjskim napredovanjem po stopnjah dobimo dostop do več spretnosti, pripetih na levi in desni miškin gumb in tipke. Sedem jih je aktivnih in dosti pasivnih, pri čemer si med razvojem lika nekatere izberemo sami. Moja škratja guardian fighterka je naravnana obrambno, a bi jo mogel z izbiro drugačnih moči spremeniti v napadalno kosmatuljo. Enako fleksibilni so drugi poklici. S tem naj bi igra ohranjala svežino, ko do ultimatnega izkušenjskega levela 60 in endgama plužiš z več liki.
No, taka je teorija. Praksa je drugačna, saj spretnosti niso blazno različne. Guardianki sem jih zamenjal nemalo, takisto kleriku, a je bila izkušnja dosti podobna. Bolje je bilo, če sem znanja sestavil tako, da sem v bistvu naredil drug lik. A čemu izdelati guardian fighterja, ki je slabša varianta great weapon fighterja? Hočem čimboljšega prvega in v tem primeru nabor veščin ne zadošča, da bi naredil več raznoterih, zanimivih buildov.

Klanje in garanje

Pohvalno je, da je boj v Neverwinterju docela akcijski. To pomeni, da ne klikaš po tleh in dejanj ne daješ v vrsto (queue) kot v mnogih tradicionalnih MMOjih, na primer v World of Warcraftu, marveč z likom delaš neposredno. Po zgledu Tere ga usmerjaš z WSAD in tepeš s klikanjem, s shiftom pa se izmikaš, hitreje tečeš oziroma blokiraš, odvisno od poklica. S temi manevri iščeš mesto, kjer te ne bo zadel sovražnikov močnejši napad, čigar področje nakaže rdeče obarvano polje.
Akcijskost igro iztrga iz mmojske pasivnosti, približa jo direktnim frpjkam, kot sta Dark Souls in Kingdoms of Amalur, ter poskrbi za vzdušje. Ko se tik pred stikom tolovajevega jekla s tvojo dragoceno ritko teleportiraš proč, da gravž zamahne v prazno, nakar ga zasuješ s ploho magic missilov, je to po mojem neskončno bolj zadovoljujoče, kot če bi si v vrstico natolkel pol ducata dejanj in opazoval, kako se izvajajo. Je pa izkrivljenost izročila D&Dja, natančneje 4. edicije, umevna, saj se akcijska narava ne spaja s poteznim izročilom. Zamah z mečem pač zadene, če sovrag ni blokiral in če je bila razdalja pravšnja. Tu se po mizi ne skotali navidezna dvajsetstrana kocka, ki bi z naključnostjo odločala o uspehu ali neuspehu.
Problem je v tem, da so Cryptic obtičali na polovici. Sistem je že kul, a mu manjka osnovnih gradnikov. Srž spotika je vse preveč omejen nabor dejanj, ki jih znajo pridaniči. Domala vsak v neskončnih zaporedjih slepo in prednastavljeno izvaja dva ali tri gibe, ki ne temeljijo na tem, kaj počneš! Tu se skriva bistvena razlika med tem špilom in kakovostnim akcijskim frpjem, kot sta Souls in Amalur – v robotiziranih hordah, ki se jih kmalu naučiš prebrati kot odprto knjigo. Ko nadmudriš prvih sto, dvesto sovragov, se ti zdi še fino. Ko pa jih moraš na povsem enak način natepsti tisoč, dva tisoč, deset tisoč …



Ena od ugank je vrtenje kipcev, da gledajo v isto smer. Sem vesel, da uganke sploh so, po drugi strani pa se z nostalgijo spomnim dni, ko smo v frpjih orenk mozgali. Grem v Legend of Grimrock …



Na boj vpliva tudi zamik (lag). Ker je spopadanje akcijsko, se odzivnost močno poslabša že pri nekaj deset milisekundah. Pripraviti pa se je treba tudi na 150 ms, kar zna pošteno vznejevoljiti.

Taisti precej bedni in predvidljivi vzorci tipa zamah – krajša pavza – zamah – pavza – močan napad se prenesejo na minišefe in prave šefe. Priti do glavarja temnice, ki je večji in bolj zobat ter nosi ime, in ugotoviti, da se obnaša enako omejeno kot ena od vrst prej srečanih fakinov, je hladen tuš. Edina prava razlika je ta, da župani nadte kličejo skupine pribočnikov, adde, kar je precej cenen način za dolgovezno podaljševanje bitk. Ure in ure je špil tudi zato rutinski in šele proti koncu ter v epskih ječah začne predstavljati nekoliko izziva.
K temu pripomorejo umetni pomagači, companioni, ki jih razvijaš in opremljaš ločeno. Njihova pamet je zanikrna kot le kaj, saj pač ni lepo videti dohtarskega duhovna, ki stoji pred bojevnikom in udriha po sitnobah. Taktike pa jim žal ne moreš nastaviti. A v pomoč so vseeno in vsakdo si bo omislil vsaj enega, saj jih imaš lahko več ter jih v obračune jemlješ glede na pričakovano situacijo.

Faloti in capini

Boj je kljub zajetnemu potencialu osnovnega sistema enoličen, za kar je vsekakor kriv trenutni nabor sovražnikov. Dungeons & Dragons malodane vsakdo takoj poveže z veličastnimi pošastmi, kot so zmaji. Od slednjih je en sam, in sicer od mrtvih obujen dracolich, ki je bolj pritlikav in po mojem ni pravo nadomestilo za orenk rdečega, ognjebruhnega krilatega kuščarja. Namesto tega so nam dali, em, možgansko želatino v tleh. Ja, vem.
Zvečine nenehno mlatimo okostnjake, gobline, zombije, ognjene velikane in slično precej tipično človekoliko nesnago, ki se obnaša preveč podobno. Viška običajnih nevarnosti sta beholder in mind flayer, ki pa ju sloves prekaša, saj se ne postavita z impresivnimi močmi. Bi bilo preveč zapleteno. Tudi zato iztek igre (endgame) ni močan. Cryptic se branijo z napovedjo razširitev, od katerih prva, gozdnati Feywild, štarta ravno te dni.
Skupinsko udejstvovanje je namenjeno petim ljudem in je udejanjeno v obliki kratkih miniraidov in ducata 'dungeon delvov', daljših spustov v prilagojene temnice. Člani se skupaj znajdejo po naključnem združevanju, glede na prijateljstvo ali če so včlanjeni v ceh. Peterica gre pri dungeon delvih na povečini že znane lokacije, naseljene z močnejšimi inačicami siceršnjih sovražnikov. Navadni delvi so brezzvezni, boljši so epski, kjer so sovražniki nad nivojem druščine, kar zahteva nekoliko več spretnosti, taktike in načrtovanja namesto spamanja skillov. Tu dobiš tudi boljši plen, loot. Načeloma je špil obrnljiv v solo, kar bo sedlo tistim, ki igre MMO obravnavajo kot spletni podaljšek samotarskih frpjk.
Poleg boja vrste PvE, igralca proti okolju, je vdelan PvP, igralec proti igralcu, kjer se pet ljudi bori s petimi za pridobitev treh nadzornih točk. Ne, ena na ena in sličnih variant ni. Je kar zabaven in omogoča zdravo merico moštvene taktike za zmago nad kaotičnimi iskalci slave. A prizorišč je trenutno veliko premalo, saj se par zadostnih rotira v nedogled.

Sam svoj mojster in "A je to"

Boš rekel, np, bodo pa moderji izpulili puščico iz kolena! V taki obliki gotovo ne, kajti Neverwinter biva na internetnih strežnikih in čeprav je urejevalniško sproščen, ni toliko, da bi ljudje kar sami delali black dragone. Editor, imenovan Foundry, je namenjen temu, da lahko vsakdo razporeja obstoječo vsebino, od objektov do bitij, v nove, domišljijske kveste, ki so prek oglasnih desk v igri na razpolago vesoljnemu občinstvu. S tem Cryptic nadaljujejo sistem, ki so ga

postavili v svojih prejšnjih igrah, kot je Star Trek Online. Za zagon domačega kvesta ni treba niti do deske, marveč seznam najbolje ocenjenih čaka v meniju. Ko to pišem, sta največ rangirani ktulujska odprava v more, ki mind flayerje uporabi kot pošasti iz Lovecraftove zapuščine, in naloga, kjer rešuješ škratji sir, kar prav tako zdrkne v čuden sen.
Garažnih zadolžitev je kot peska in trave in očitno je, da se Cryptic močno zanašajo nanje. To je lahko dvorezen meč in vsekakor bi si želel boljše vsebine s strani samih avtorjev, ki je, roko na srce, mlačna. Uradni kvesti, ki so kljub načeloma odprti strukturi nanizani dokaj strogo (greš sicer na mnogo lokacij, a so sovragi izven priporočenih premočni) in tvorijo neprijetno podobno pot skozi špil za vse poklice, so preveč enolični ter ziheraški. Na rovaš kakovostne vsebine se redkokateri uspe iztrgati duhamornosti tipa 'pojdi tja in tam nekoga ubij' ali 'prinesi / najdi / zakolji X nečesa / nekoga'. Odvijajo se v dolgocajtnih, ponavljajočih se, pretirano linearnih temnicah, narejenih po kopitu raven hodnik – soba – pravokotno križišče – hodnik – soba. Pestri jih spočetka omenjeni štorijalni ovoj, a po urah klanja primitivnih sovražnikov, ki še bolj primitivno v enakomernih presledkih stojijo pri miru ali uravnilovsko patruljirajo, se je moje navdušenje nad Neverwinterjem sčasoma skrhalo.
Res škoda, saj močni in niti ne zapleteni Foundry omogoča nemalo. Med drugim veliko več skrivnosti, kot smo jim priče v uradni kampanji, in čisto prave uganke po zgledu D&Djskih naslovih včerajšnjika, ko si moral premikati ročice za drsenje plošč ali obračati kipe, da so se odprla vrata. Tudi v to so se dosti bolj kot Cryptic spustili ljubitelji, ki so izgotovili ugankarske ječe, kakršnih v sodobnih frpjih že nekaj časa nismo videli.
Prav tako je škoda, da je svet raztrgan na majhne instance. V Neverwinterju se ne moreš na iskrivem jahancu ali peš pognati čez širne planjave, saj teh ni. Nekaj minut teka in že si pri izhodu z lokacije, ki te popelje na zemljevid, kjer dvoklikneš drugo prizorišče. Le-ta so vsaj tematsko razgibana, od mestnih ulic prek čarodejskih stolpov in s kadavri infestiranih grobnic do ognjenih in ledenih votlin. Da je občutek utesnjenosti še močnejši, te do cilja vodi svetlikajoča se črta, pobrana iz serije Fable.

Zamera na zamero …

… pa vendar Neverwinter vleče, kakor znajo le frpji. Nebrzdana količina kvestov, kjer se vsako uro zamenja naključen dogodek (event) za dodatne nagrade, uporabniška vsebina z očitnejšo merico domišljije, obet lastnega kreiranja zlobnih temnic in stalen priliv predmetov, ki so ravno prav nad tvojo trenutno izkustveno ravnijo, te kličejo nazaj v Faerûn, kjer so vile doma.
Če se ti vsebina, ki bo najverjetneje še rasla in se bogatila, sliši privlačna, ti svetujem, da špil vsaj preizkusiš. V osnovi je zastonj, ne terja naročnine in z obilo samoumevnega grinda lahko po tednu, dveh normalnega igranja prilezeš do levela 60, ne da bi odštel en sam evro. Kajpak je praktično, če se izprsiš. Najmanj za večji inventar, dodatne like izven osnovnih dveh in jezdno živinče, ki stane petaka in dodobra pohitri gibanje. Skriti stroški so zlasti pri pohitritvi razvoja pribočnikov, potem pri craftanju, ki je samo po sebi tipsko in za katerega je moč trenirati virtualne mojstre, a nažira z naključnimi neugodnimi rezultati, ter pri odklepanju škatel z randomiziranimi nagradami, katerih ključi stanejo veliko. Stane celo ponovna razporeditev veščinskih točk. Moraš pa najprej preučiti, za kaj se uporablja katera valuta, ki jih je preveč – grobi in predelani astralni diamanti, zen kovanci, zlatniki in srebrniki … Več razumljivosti ne bi škodilo.
Večtedensko, kaj šele večmesečno udejstvovanje te lahko, če nisi previden, stane nekaj deset evrov. Obsesivne kompulzivce najbrž dosti več. A po drugi strani smo ne dosti bolj ambiciozne frpje nedolgo tega kupovali za drage solde in jih potem vsaj malo razočarani metali v kot. Zdaj je eden med njimi zastonj.

Poklik ikone za Neverwinter ali ubadanje s čimerkoli dejansko koristnim? Sneti že ve, kaj bo počel naslednje tri ure …

vleče ✔ dobro zasnovan boj ✔ simpatična uporabniška vsebina in urejevalnik ✔ nezadostni sovražniki ✖ vleče se ✖ enolične naloge ✖ razdrobljen svet ✖ Cryptic / Perfect World



Veliko več časa kot na zaslonu z likom boš prebil v okornem inventarju. Je pa lepa poteza, da je moč svoje virtualne kovače in usnjarje za crafting nadzorovati neodvisno, skozi brskalnik.

KNJIŽNA (BREZ)VEZ

Ob poplavi bolj realistične, temačne fantazijske literature, katere kralj je pri nas George R. R. Martin, na tujem pa sta od novejših avtorjev prodorna vsaj še Patrick Rothfuss in Joe Abercrombie, bi si nepoučeni mislil, da so starinske knjige te baže poniknile. Zlasti tiste z nalepko Dungeons & Dragons, saj so domala sopomenka za šund. A več kot očitno jih bere ogromno ljudi, saj z D&Djem proslavljeni avtor R. A. Salvatore dosega vrhove prodajnih lestvic.
Uspelo mu je tudi z dokaj novo serijo, ki se z opisano igro stika na prizorišču. Neverwinter Saga se kliče štiridelni niz, ki ga tvorijo romani Gauntlgrym (2010), Neverwinter Wood, Charon's Claw in The Last Treshold (2013). Spremljajo starega znanca, temnega vilinca – drowa Drizzta Do'Urdena, ki rovari po starodavnem škratjem kraljestvu in išče starodavni meč. Drizzt je drugače eden najbolj slavnih likov iz univerzuma D&D, ki si ga je izmislil prav Salvatore, in sicer za tri knjige, pred več kot dvajsetimi leti postavljene v okoliš Icewind Dala. Odtlej smo ga videli v še več serijah tega avtorja. Neverwinter Saga ni čtivo za fantazijsko nagrado, je pa v redu na svoj staromodni, akcijski in čevkaški način, kjer sta nova spektakularen urok in zobati pošastek takoj za vogalom. Žal Drizzta v igri nisem srečal in tudi sicer je časovni ter dogodkovni okvir dodobra drugačen.
S špilom je bolj povezan krajši roman Cold Steel and Secrets avtorice Rosemary Jones. Nastal je v štirih delih med 2011 in 2012 ter je na voljo le v elektronski obliki. Ukvarja se s špijonom Rucasom Sarfaelom, ki se na ukaz neverwinterskih vohunov pridruži upornikom in med drugim odkrije zaroto proti mestnemu načelniku. Kot zdaj vemo iz igre, se nakane za slednjega ne končajo dobro. Igralci Neverwinterja bi si znali popestriti par uric z zadevščino, ki v obliki za kindle skupno stane dobre 3 evre. Je pa to bolj fanfiction kot slogovno in vsebinsko kakovosten fantasy.





Moj najljubši poklic je guardian fighter, ki ima mnoge načine za tankovsko izzivanje sitnob. Z nogo udari ob tla, da se jim stemni pred očmi in napadajo le njega, nakar jih pokolje izza ščita.

Civilization V: Brave New World

Stalna praksa je, da Firaxis izda vsaj dve večji razširitvi za vsako Civilizacijo. Prva za petko, Gods and Kings, je lani v to potezno širitveno strategijo, vrnila organizirano religijo, ki so jo pogrešali predvsem zagreti igralci štirice. S tem so prišle v igro nenasilne metode. Nadaljevanje Krasni novi svet to usmeritev le še utrdi. Kot v istoimenskem Huxleyjevem romanu se pričakuje, da bomo skozi zgodovino zgradili utopijo s trgovanjem, diplomacijo in kulturnimi znamenitostmi, ne le potlačili vseh narodov pod okovanim škornjem.

Ko pridejo Poljaki

Brave New World prinese devet novih igralnih nacij, recimo Brazilce, Benečane, Portugalce in Poljake, vrnili so se tudi Zuluji. Takisto je razširjen nabor enot, pri čemer je najvažnejša vnovična uvedba karavan z dodatkom tovornih ladij. Ustvarjanje trgovskih poti je namreč ključnega pomena za širitev imperija. Meščani so postali razvajene mrhe in ves čas zahtevajo to ali ono luksuzno dobrino, ki je ni v bližini. Temu primerno je moč trgovati tako med lastnimi mesti kot z drugimi narodi.
Ker tržno gospodarstvo kmalu postane hrbtenica pridobivanja denarja, je na kupovanje in prodajo dobrin po novem moč vplivati diplomatsko. Zaveznike po novem prepričamo, da proti neljubemu voditelju uvedejo embargo, kar ga hitro spravi na kolena. Manj zabavno je, ko se na drugem koncu te palice znajdemo mi. Tedaj se je moč zanesti le še na kanone.
Skratka, ko odpove vse drugo, tudi zlato, je rešitev nasilje – ali Cerkev. Ta je zdaj kulturno in poslovno še bolj navezana na državo, posebej če se odločite za malo bolj fundamentalističen pristop. Misijonarji niso le prinašalci blaženosti v onostrantvu, marveč opazno prispevajo h kulturnemu vplivu.

Kulturo ljudstvu, denar pa meni

Pri Firaxisu so mnenja, da kultura prej ni zadosti vplivala na sosednje narode, saj so jo v dodatku okrepili. Poleg tega, da k njej prispevajo celo plantaže in čiščenje barbarskih hord, so sem zdaj vključene politične ideologije – svoboda, avtokracija in red. Odklenejo se šele, ko vstopimo v moderno dobo, a bistveno spremenijo ustroj države.
Doseganje kulturne zmage je sedaj precej bolj enostavno, ker so uvedli turizem. Doslej smo tisti, ki smo hoteli postati kulturna prestolnica sveta, zadnjih sto potez moderne dobe tenko piskali. Vse resurse smo zmetali v čudesa, knjižnice in podobne hrame, da smo lahko zgradili Utopijo, medtem ko so okoli nas lomastili sovražni roboti. V Brave New World pa prepotrebne novce dajejo turisti. Če jih pritegnemo dovolj, bo vsa nasprotna civilizacija padla pod naš umetniški vpliv. To dosegamo s čudesi – med novitetami najdemo recimo Broadway in znameniti teater Globe. Prav tako vžgejo velika dela, ki jih ustvarjajo nove posebne enote – pisatelji, glasbeniki in slikarji. Oboje razstavljamo v muzejih in vpliv pospešujemo s hoteli in letališči.
Točke, pridobljene s turizmom, se počasi nabirajo skozi vso igro, vsaka nacija pa ima prag, ko nas prične oboževati. Za zmago se nam morajo klanjati vsi, kar pa je dosti bolj enostavno, kot se sliši. Problem namreč predstavljajo le drugi artfagi (lep primer so Francozi), kar mimogrede odpravi dobro naciljana jedrska raketa. Adijo, Louvre! Iz skupnosti se že širijo jezni glasovi, da je kultura cenen način prevlade, zlasti ker diplomacija, ki velja za najbolj prestižno zmagovalno taktiko, še vedno šepa. Da je konkretno razširjena, je pohvalno, a na težavo ne vpliva.

Svetovni kongres

Doslej je bila diplomatska zmaga mogoča le, ko je ena od civilizacij zgradila Združene narode, kar je bilo tik pred koncem igre. Te pomanjkljivosti so se Firaxis zavedali in vzpostavili alternativno telo World Congress. Dostopno postane v trenutku, ko odkrijemo vse igralce na karti (vključno z mestnimi državami), v njem pa sprejemajo odločitve, ki vplivajo na ves svet, kot recimo prej omenjeni trgovski embargo. Zaradi tega vohuni pridobijo na pomembnosti, takenako pa je treba ves čas paziti, da si s čimveč državami v prijateljskih odnosih. Njihovi glasovi so zlata vredni.
Tolikanj bolj zato izstopajo pogovori z voditelji, ki niso napredovali prav nič. Če kaj, so še bolj pogoltni na naše resurse in zahtev ne znižajo niti, ko so stisnjeni v kot. Posebej me je zmotilo, da občasno po kolenih pridejo moledovat za kako dobrino, sam pa nimam možnosti zahtevati česarkoli v zameno. Bo res treba še enega dodatka, da bodo diplomatska pogajanja resnično pogajanja, ne enostransko izkoriščanje?

Vendarle premalo

Spremembe igralnega koncepta so zanimive in precej popestrijo zadnjo petino, ki je doslej zvečine temeljila na pat poziciji med supersilami ali tekmi, kdo bo prej dokončal vesoljsko ladjo. Tudi priložena scenarija sta v redu. Ameriška državljanska vojna je sicer zlajnana, je pa zato osvajanje afriškega kontinenta v sto potezah nadvse zabavno. A vendarle Brave New World ne prinese tako korenitih sprememb, kot so jih Bogovi in kralji. Zato se mi 30 evrov, kolikor stane dodatek na Steamu, zdi veliko. Razen če si Poljak in moraš nujno igrati s Kazimirjem. Morda v naslednjem dodatku dobimo kot mestno državico Slovenijo :).

***Quattro** v svetovnem kongresu udriha s čevljem po mizi in prepove velikanske robote smrti.*

79

večji poudarek na znanosti in kulturi ✔ igra je v končnici zanimivejša ✔ nadgradnja diplomacije ... ✔ ... ki pa je še vedno bedna ✖ pohlepna pamet ✖ previsoka cena ✖

Firaxis / Take2



Tekma v kolonizaciji Afrike je zavoljo pravila, da se evropske civilizacije ne smejo napadati med sabo, nadvse zanimiva. Povzroči pa nemalo škrtanja z zobmi, ko se ti rivalski belec roga v brk, medtem ko ropa polise tvojih zaveznikov.



Drugi dodatni scenarij ima za podlago ameriško državljansko vojno. Pogoj za zmago je le osvojitev nasprotnikovega glavnega mesta. Strateških odločitev posledično ni, zato pa obilo taktike. In sever ima prednost.

Na koncu so še vedno roboti, pogajanja z vladarji pa so ponavadi v našo škodo. Jih pa po novem povozimo z umetnostjo in čudesi, ki nam prinašajo turizem. Na srednji sliki lahko vidite agente iz XCOMa, kar je poklon legendarni Microprosovi igri, katere naslednika je lani izdelal ravno Firaxis.







KROGLE  PRETEKLOSTI



Sneti se z naklonjenostjo spominja časov, ko je bil Duke tak car lazar, da nismo izpadli bebci, če smo po šolskih hodnikih sipali njegove modre izreke. Iz dobe nabildanega čiknheda pa izvirata tudi obnovljenki Shadow Warrior in Rise of the Triad. Kaj nudita strelcu in kako osvetljujeta pot, ki so jo prvoosebne rešetalke prehodile od devetdesetih?

Moderne streljačine, ki jih gledamo 'iz oči', so podobne filmom. Interaktivni del, kjer tečemo, iščemo kritje in razpošiljamo vroči svinec, je strogo premočrten in stalno vodi naprej, v nove dogodivščine, pri čemer nas te igre dodobra držijo za roko. Bistveno pomembneje od tega, da bi lahko na lastno pest raziskali sumljivo hišo, je, da dobimo na grbo naslednjo pošiljko teroristov. Miselnih orehov ni, saj avtorji preveč gorijo od želje, da nam v naslednji hollywoodski sekvenci pokažejo propad civilizacije & pogubo človeštva.

Mislim, da je to udinjanje filmom posledica prehoda iz dvorazsežne v trirazsežno grafiko v devetdesetih letih. 3D-grafika je bila tehnološko impresivna, a še važneje je, da je omogočila vizualni realizem. Ta pa je zaradi nekakšnega manjvrednostnega kompleksa in želje frustriranih ustvarjalcev po 'snemanju iger' (Kojima!) peljal naravnost v filme. Za to bi znal biti odgovoren Half-Life, ki je pokadil posnetim špilom in interaktivnemu filmu pokazal drugo smer. Toda Half-Life je ohranil igralčev nadzor in mu ga ni jemal. Kdaj smo torej padli v kinematografsko podajanje vsebine? S Halom? Call of Dutyjem? Težko bi natanko opredelil trenutek. Dejstvo pa je, da postalo čisto normalno.

Do te mere, da je igranje Shadow Warriorja (1997) pretresljivo. Warrior pripada vrsti streljank, ki so se uveljavile v drugi polovici devetdesetih. Sicer si kot danes iz prve perspektive odstranjeval sovražnike, vendar je bilo na to pripeto marsikaj. Dosti je bilo skakanja po ploščadih, ki je te dni skoraj povsem izginilo … iskal si ključe za barvno šifrirana vrata … leta so bila razmetana po velikih, domala blodnjaških stopnjah, ki si jih moral raziskati ter se vračati po že prehojenih poteh … in mnogo je bilo skrivnosti, recimo lažnih zidov in odmaknjenih vdolbin. Da si jih dosegel, se je bilo treba potruditi, ne kot pri današnjem rutinskem iskanju dog tagov in magnetofonov, ki ti skačejo v fris.

Na drugi strani je Rise of the Triad (1994) bolj preprost, a nekaj ima z Warriorjem skupnega. Te stare streljanke si daleč bolj igral kot gledal. Vez s filmi je bila drugačna: iz njih so se zafrkavale. Zdaj so norma resnobne, vase zaverovane žanrske predstavnice, naj govorim o Black Ops, Battlefieldu ali Bioshocku. Junaka Warriorja in Triade bi brž opazila enake začetnice in glasno dodala novo besedo na B: "Bulšit!" Ne zamerite jima. Sta iz druge, svobodnejše dobe.

Shadow Warrior Classic Redux

Če je Duketina parodiral ameriške filme in kulturo, se Shadow Warriorjev junak Lo Wang v okvirno današnjem okolju spravi nad azijske filme in kulturo. Zajebantska je itak vsa štorija, v kateri Wang maščuje mojstrovo smrt in propad templja, kar je fin izgovor, da lahko prefuka in razbije vse. Hara po kitajsko-japonsko-korejsko (koga briga, vsi so enaki!) navdihnjenih nivojih, polnih templjev, papirnih vrat, kipcev Bude in idiličnih vrtičkov, kjer lahko naokoli skakajoče kunce prisiliš, da kavsajo. Pri tem naleti na animejske dečve, ki si vzdihujoče perejo joške, bere čudaške recepte za juho in z namenoma mastnim naglasom bljuva izjave, kot sta "Do you want to wash wang? Or do you want to watch Wang wash wang?" in "Baseball wrong. Man with four balls cannot walk." Smrtonosnega prsta ne pozabi vtakniti niti v igre, ko za rešetkami najde ujeto Laro Croft ("She's raided her last tomb!") Hja, politična korektnost je bila leta 1997 za razvijalce 3D Realms, iste kot od Duka, zadnja briga. Danes je afnanje malo neandertalsko, a obenem osvežujoče in sproščujoče.

Tako kot vsa igra. Inačica Classic Redux, ki jo na Steamu tržijo za 10 evrov (na GoG.com imajo za pol manj nedotaknjen izvirnik), grafično ni predelana kot Rise of the Triad, marveč je urejena toliko, da je v visokih ločljivostih videti za silo v redu. A šteje vsebina, in ta je boljša, kot sem jo imel v spominu. Predvsem gre za to, da ko po skalnih kanjonih, kineskih vrtičkih in mestih iščeš ključe ter kartice za vrata, izbira orožja močno kroji pristop. Medtem ko strelsko-eksplozivna orožja, kot so šurikeni, uzi, riot gun, granatomet, futuristična bazuka, lepljive granate ("Sticky bomb meet mister stupid!") in krvaveče srce, omogočajo učinkovanje z razdalje, strelivo hitro pojema. Zato je treba uporabljati tudi pesti in meč ("Sword is a personal weapon!"), ki dosti sovragov usmrti z enim zamahom. Toda med jurišem na capina, ki te vidi, utrpiš dosti poškodb.

Kdor pozna kungfu filme, ve, da je maščevanje mrtvega mojstra eden bistvenih klišejev. Zato v igri ne sme manjkati.



Kačevec je šef prvega sklopa štirih nivojev, ki so ga svojčas izdali kot shareware. Boj dokončaš v drugem kompletu.



Iz odrezane trolovske glave z nežnimi gibi izurjenih prstkov izvabljaš vroč dih. Lo Wang obvlada tudi akupresuro!



Zaradi tega Warrior vsebuje zametke tiholazenja, ko za čimbolj efektivno igranje preučuješ, kako se gibljejo zobatci, duhovi, menihi, eksplozivni rižogojci, gorile, samuraji in tako dalje. Ko meniš, da obvladaš, jih po možnosti izza hrbta posekaš, da v pršcih razpadejo na kosce (“Look, you come apart!”), in izgineš na varno. Kot nindža! Višjo težavnost kot izbereš, bolj moraš študirati bojne situacije. Razen če naletiš na tank ali mitralješko gnezdo, s katerima iz trum kanalj urno narediš chop suey. Ali šefa, kot je demonska kača, ki terja strafanje, kroženje in obsipavanje z vsem v arzenalu.

Hkratna raba dveh uzijev (saj nisi mislil, da je dual wield uvedel Halo 2, kaj?) je efektivna. Toda strelivo KOPNI.



Previdnost se pri hitrem borbenem tempu sliši kot krneki, a igra dostikrat krepko zabremza. Nivoji se namreč radi raztezajo v višino in globino (plavanje, letenje z letečo preprogo ned brezdanjimi prepadi ...), vrata pa so mnogokrat daleč vsaksebi in še skrita. Zgodi se, da najdeš ključ in jih odpreš, nakar se nekaj zgodi na že obdelanem delu stopnje, zato moraš vse preiskati še enkrat. Vzporednica je bolj Duke in manj Rise of the Triad ter Wolfenstein / Doom. Zaradi ostarele grafike se zgodi, da kako stikalo prezreš, nakar izgubljeno izgubljaš živce. Ne manjka niti miselnih orehov, kjer je treba v pravilnem vrstnem redu pritisniti stikala ali na daljavo premakniti orjaške ploščadi, da odskačeš čez brezdanje prepade. Če vanje padeš, Wang vrešči kot mala punčka. Na srečo lahko položaj ročno shraniš in naložiš kjerkoli.

Shadow Warrior te zna torej občasno dodobra spomniti, da je star šestnajst let. Poleg tega manjka vsakršen multiplayer, ki naj bi ga dodali septembra. Sta pa v paketu oba dodatka, Wanton Destruction in Twin Dragon, ter za dobro mero še grafično izvirni, ee, izvirnik. To je dosti vsebine, ki je navzlic pomanjkljivostim zabavna, razturaška in duhovita. Razen če pričakuješ namrgodeno filmsko rešetalko brez miselnega vnosa. Tedaj se drži Klica dolžnosti. **79**

Rise of the Triad

RotT je njega dni v Jokerju dobil višjo oceno kot Shadow Warrior, vendar je bil čas do njega manj usmiljen. Gre za manj kompleksen špil, ki ni bil narejen v pogonu Build, marveč v predelanem srčku prehistoričnega Wolfensteina. To je močno vplivalo na igranje, ki v današnji inačici zaradi fiksne ideje avtorjev ostaja enako.



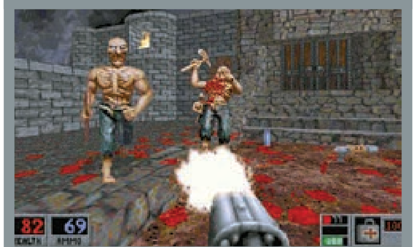
Zdaj sta to še Hans in Kurt, čez sekundo bosta Šljoc in Špljac, ko bodo po ekranu zdrknila njuna zrkla.

Z Buildom zgrajeno

Ni moč potegniti direktne vzporednice in reči, da je bil pogon Build v devetdesetih tisto, kar je danes Unreal Engine, kajti na Buildu niso osnovali niti približno toliko iger. Je pa njegov videz nadvse značilen. Prostor je bil navidez trirazsežen, saj so bili stropovi različno visoki in ponekod smo se lahko premikali v vseh smereh. A v resnici je bila geometrija le 2,5D, kajti višinska komponenta je imela omejitve (recimo vse vertikalne linije so bile ravne navpičnice) in številni objekti ter vsi liki so bili le dvodimenzionalne sličice (sprites). Te je nato koda manjšala in večala, kar je včasih povzročalo popačenja pri gledanju z nižje ali višje ravni.

Na Buildu, ki so ga naredili 3D Realms in ga kasneje licencirali drugim firmam, je osnovanih nekaj najbolj prepoznavnih špilov tiste dobe. Velika četverica so Duke Nukem 3D, Blood, Redneck Rampage in Shadow Warrior. Slednjega smo dobili v vsaj malo posodobljeni poklonski inačici. Bomo še ostale?







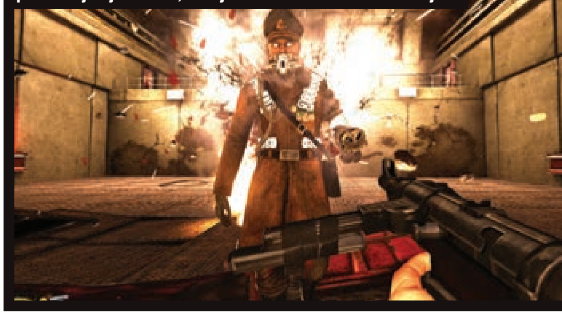
Sicer je treba iskati ključe za vrata in se plaziti po jaških. A tega ni toliko kot v Warriorju in dizajn nivojev je manj zapleten. V glavnem se ogibaš pastem, kot so sukajoče se osti v tleh, in iščeš stikalo, ki odpre vrata naprej. Res pa je, da do cilja vodi več poti in da je dosti obstranskih področij, kjer si nabereš orožij, si okrepiš oklep in nabereš dodatnih kovancev, draguljev ter simbolov, ki so zaslužni za kraljevski rezultat na koncu nivoja. Tja prideš tudi z rabo odskočnih polj, ki te odfedrajo več metrov v zrak, in platform, ki se premikajo gor in dol. Skakanja je kar dosti in nekateri nivoji so sceloma posvečeni platformskim akrobacijam.

Levji delež Triade tvori prostodušno, divje streljanje po hodnikih in sobanah, kjer skušaš s kroženjem, bočnim drsenjem in umikanjem utrpeti čimmanj poškodb ter jih čimveč podeliti. Sovražniki, ki so času primerno videti kot mešanica nacistov in severnokorejske soldateske (ne sprašuj, kakšno zvezo ima to s kitajsko mafijo – triadami, ker je zgodba blesava, drobna in nepomembna), priletavajo nadte v ravni črti in izvajajo občasne enostavne manevre, da te zmedejo. Pri tem je jasno vidno, kje je njihovo polje delovanja, kajti dokler te ne opazijo, stojijo kot pribiti. Krvavo jih kolješ s pištolama in šmajserjem, ki imata neusahljivi zalogi krogel in ju vmes niti polniti ni treba, pa z bazuko, bombami, ki razširjajo plameneče zidove, copirniško palico in božjo dlanjo. Take naprednosti so najbolj uporabne pri glavarjih, kot sta leteč vešč in robotski naci.

Novodobni RotT se drži izvirnika in uveljavlja švigajočo, adrenalinsko, agresivno akcijo, kakršne dandanes skorajda ni več. Njegovi bogovi so Wolfie, Doom in Quake, kar velja tudi za preprosto internetno tekmovalno večigralstvo. Pet kart in trije klasični načini (DM, team DM, CTF) goji podobno bliskovitost kot Quake 3, s tem, da je vsakdo uničljiv v vsakem trenutku. A hkrati ni tako očarljiv kot izvirni starosta. Unrealov pogon slika dosti manj zanimivo podobo, kajti digitalizirani liki in eksplozije včerajšnjika so bili nekaj posebnega, poligonska današnjost pa je standardna.

Prav tako je žalostno, kako malo vrst nasprotnikov vsebuje – nekaj vrst korejskih nacijev, menihe, kakega robota in se seznam konča. Če nisi nagnjen k temu, da se trudiš iskati skrivnosti ter easter egge, se boš igranja najverjetneje kmalu naveličal. Tudi parodičen in smešen RotT ni tako kot Shadow Warrior. Junak že razdre kako žaltavo in na oglasni tabli vidiš nago rit, toda na splošno duhovičenja ni veliko.

Neskončna zaloga krogel v strojnici pride jako prav pri luknjanju šefov, kot je tale nadnaci. Ali Korejec.



Moč je vključiti tudi goljufije (enable console – dipstick), ki vključujejo božji in pasji način. Saj veš.



Krepka zamera je hroščatost, od zatikanja lika v vogale prek padanj v objekte do trzajočih sovražnikov ter polomljenega iskanja soigralcev. Istočasno si izdelek dovoli biti žleht, ko recimo odpreš vrata in fašeš v prsi ognjeno kroglo. To bi šlo, če ne bi bilo obupne odločitve, da položaja ne moreš snemati na lastno pest, checkpointi pa so daleč vsaksebi! Ko crkneš zaradi kapric in zlobe, nakar ponavljaš velike dele nivojev, te ima, da bi avtorje evisceriral. Interceptor Software obljubljajo, da "bodo vse patchali v skladu z željami skupnosti" in da bodo dodali najmanj urejevalnik stopenj. Ja, tako kot so igro "cele mesece polirali, da bi bila kar najboljša." B kot bulšit! **59**

Papo & Yo

Odraščal sem v nerožnatih razmerah, ki jih je zaznamoval alkohol. Zato dobro razumem, kaj hoče povedati tretjeosebna neodvisnica Papo & Yo. Problem je v tem, da bi to sporočilo kanadski garažni avtorji Minority Media nemara bolje podali skozi kak drug medij. Skozi tega ga niso dobro.
Junak je trpeči brazilski deček Quico, ki nima matere, dočim je oče tak fakin, da ga zlorablja. Zato Quico beži v fantazijski svet, kjer pa ni vse lepše. Njegova domača favela (revni predel brazilskega velemesta) se v domišljiji spremeni v kraj, kjer imajo hiše stikala za letenje po zraku, oče pa je predstavljen v obliki pošasti Papoja (papo, papa, knede?). Ta je velika, neumna gmota mesa, ki jo vodijo zgolj instinkti, saj predvsem žre, spi in divja. Pa obtežuje stikala v tleh, da se odpre pot naprej. Kljub temu, da je dober le za to, ga hoče Quico v templju osvoboditi zlih duhov.
Si mislil, da bom rekel, kako je pot do tja dolga in zapletena? No, ni. Štiri, pet ur traja linearni Papo & Yo, ki namesto boja vsebuje skakanje in reševanje ugank. To je osvežilno in tudi favela je spočetka kljub škatlavosti vsega zanimiva lokacija. A okolica se komaj kaj zamenja in nadrealistične poteze, kot so v zraku plavajoče kolibe in trakasti izrezki okolice, ki razkrivajo digitalna nedrja navidezne zemlje, so blažev žegen. Špil je vizualno zanimiv le občasno in velika večina ga je očesno duhamornega.
Isto velja za etno obarvano glasbo, predvsem pa za igranje. Skakanje je docela rutinsko in nezanimivo, dočim so mnoge uganke nedomiselne, domala posiljene. Razmetavanja limon, da se Papo usede na ploščo, postavljanja kvadrov na stikala, dotikanja ključev in vrtenja delov okolice se močno ponavljajo in so preveč očitna. Nič hudega, da izdelek ni mišljen kot izzivalen, toda eni in isti elementi se tako nadgrmadijo, da zadušijo potek in zabavo. Poleg tega so komajda smiselni – bi si desetletnik res namislil kubistične puzle in mehanizme iz bele svetlobe? –, dočim je proti koncu preveč tečnega ubadanja z razjezenim Papojem, ki hitro pogoltne naokoli skakajoče žabe, nakar ga je treba miriti z gnilim sadjem. Tu pride na dan še hroščatost.
Povest o trpinčenem Quicu se me je dotaknila. Ni solzava in je razumljiva tako otroku kot odraslemu, zlasti takemu s temno preteklostjo. Ne nastaja skozi besedilo in vmesne animacije, temveč skozi samo igranje. A igralno jedro je preslabo, da bi upravičilo ceno 11 evrov na Steamu ali Playstation Networku.

50 ***Sneti** iz Brazilije ne odide z ritasto mulatko, temveč s solzico v očesu.*
Minority Media



Debelušna zverina Papo je skriptano bitje. Ko ga nafutraš, se uleže in zaspi, nakar se lahko z njegovega vampa odfedraš na kako dvignjeno polico.



Razumem, da je fant vse življenje prebil v okoljski revščini, toda vizuelno se igra čisto preveč ponavlja in vleče. Takisto moti nekam okoren lik.



Domača favela v Quicovi domišljiji razpada na kup kock, ki se vzpenjajo v nenaravne višave. Pri skakanju mu pomaga robotek na hrbtu.

Jack Keane 2

Napovedi besednih dvobojev, eksotičnih potovanj in šaljivih značajev so obljubljale novodobni Monkey Island. A dogodivščine pustolovca Jacka in njegove kavbojske pomagačice Amande, ki družno iščeta zaklad, se niti od daleč ne morejo primerjati z Guybrushevimi prigodami.
Prva traparija nemških avtorjev so arkadni elementi, kot je poskakovanje po skalah in zabojih. Vložki so posiljeni in za nameček je nadzor slab, zato je padanja obilo. Upravljanje je nasploh okorno, za kar je zaslužna 3D-grafika s čudaškimi koti kamere, ki omejujejo vidno polje. Orientacija resnično trpi in često spregledaš prehod v nov prostor ali pa se sučeš v krogih. Še večja zamera leti na slabo vidne predmete, ki jih je treba pobrati, pri čemer gumb za osvetlitev vročih točk ne pomaga kaj prida. Tako v prvem planu ni reševanje ugank, marveč spopadanje s pogledom in duhamoren lov na potrebščine.



Vloge likov niso dobro uravnovešene. Medtem ko Amanda išče nadomestilo za jermen in montira gumo, je Evina naloga le vklop radia.



Jackovi dvoboji, v središču katerih je monotono oponašanje nasprotnika, niso kos Monkey Islandovim izzivalnim bojem z zmerljivkami.

Miselne naloge so situacijske in večinoma preproste, saj jih rešuješ znotraj dveh ali treh prostorov. Občasno menjavanje štirih likov prinese nekaj svežine, a ga razvijalci niso dodelali in izkoristili. Tako je smisel izmeničnega nadzora na primer le predaja penkala. Namesto izboljšav tega dela so proti koncu skušali dvigniti težavnost miselnih orehov, vendar čezmerno klikanje in dolgovezne vožnje po lokacijah prehudo zavirajo odvijanje oziroma igralnost.
Pogovorne izbire, ki se zgledujejo po Opičjih otokih, so klišejske in kazni za napačne odločitve ni, tako da le ugotavljaš pravilni govorni niz. Pri dialogih je vključeno še izbiranje med ženskima simpatijama, recimo kateri pomočnici bo Jack prepustil vožnjo jeklenega konjička. Nabiranje srčkov pri Amandi ali Evi v manjši meri vpliva na konec, vendar gre bolj za estetske prijeme, ki na doživljanje igre nimajo učinka. Odnosi med liki se takisto ne spreminjajo, kot bi si želeli, čeprav si tečni babi med vmesnimi scenami skorajda izpulita lase.
The Fire Within, ki traja približno deset ur in ga od samega začetka pestijo hrošči, nikakor ni vreden 30 evrov na Steamu. Poleg naštetih hib velja očitati še nerodno obrazno mimiko, mlačen govor in stalno tarnanje o Jackovi nezrelosti. Kljub barviti grafiki in pestremu okolju od Šanghaja do Kilimandžara je bila avantura mukotrpna in upam, da nadaljevanja ne bo.

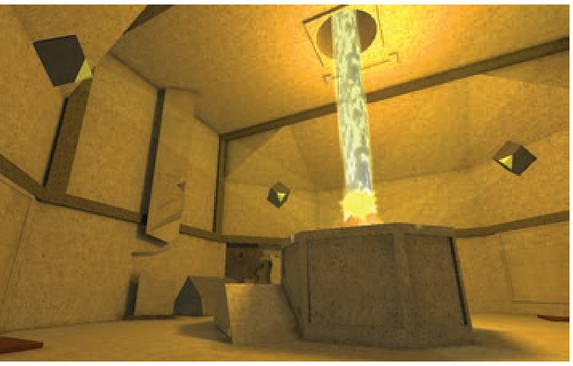


List, na kateri čepi mesojeda rastlina, suneš z eno potezo. A kaj, ko zaradi nerodne kamere ne najdeš predmeta, ki ti pri tem pomaga.

56 ***Kimoko** pluje mimo Kaira, a zaradi nerodnega pogleda piramid ne vidi.*
Deck 13

KAIRO

Ni dosti iger, ki bi bile zmožne povedati zgodbo brez ene same besede. To zna mojstrsko izpeljati najnovejši miselni špil Richarda Perrina, avtorja grozljive pustolovščine The White Chamber. V njem nas prevzemajo zmeda, začudenje, nerazumevanje in neobvladljiva želja zadevo znova preigrati, jo razstaviti na prafaktorje ter se ji tako maščevati.
Kairo je prvoosebna ugankarica, ki se ubada z veličastnim, a nima zveze z mumijami in piramidami. Ob pričetku se brez pojasnil in očitnega namena znajdemo na lebdeči ploščadi sredi bele meglice. Ko se v daljavi prikaže samotna zgradba, jo raziščemo in odkrijemo sobane, v katerih je starodavna mehanizacija. Z reševanjem miselnih orehov jo zaženemo, ne zavedajoč se njenega končnega učinka.



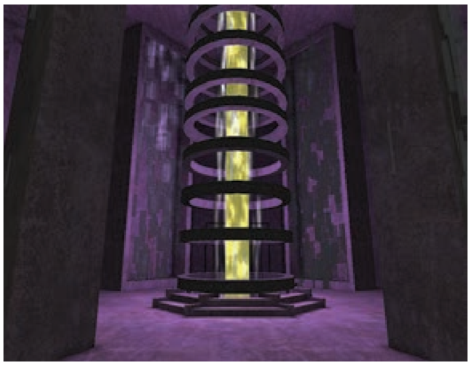
● V Kairu je poigravanja s svetlobo na pretek. Tu je treba snope luči preusmeriti na sredino ploščadi in usposobiti defektno kocko.

Uganke so kljub zastrašujoči impozantnosti arhitekture razigrane in pestre. Zbiranja predmetov ni, saj so dejanja omejena na sobe, kjer pritiskamo na plošče, vijake in lebdeče kvadre ter skačemo po njih. Razvozlavanje mehanizma pogosto sloni na simbolih, ki jih je treba spraviti v pravilno zaporedje ali obliko, da premaknemo ogledalo ali zakurimo gromozansko peč. Ne tako različno od Feza. Zahtevnejše poteze denimo terjajo premikanje kamnitih klad, s katerimi zaženemo zobnike. Drsanje več ton težkih blokov je mestoma nerodno in ni realistično, saj jih prestavimo z otročjo lahkoto. A smisel Kaira ni življenjskost, temveč eteričnost, kjer nas padec v brezno brez dna ne ubije, temveč nas zgolj postavi nazaj na rob prepada. Naloge niso težke, občasno so celo prelahke, kajti ponekod si je treba le zapomniti prehojeno pot. A pri zadnjem od skupno štirih poglavij denimo koristi poznavanje Ludolfovega števila do tretje decimalke. Če



● Zloveščе ozračje in krepke barve soban so srhljive. V roza dvorani sem se bala, da me bo iznenada napadla krvoločna Hello Kitty.

se kje zatakne, ima igra v meniju tristopenjski sistem namigov, ki vedno konkretneje razkriva ustroj. Takisto priročen je zemljevid, ki se z odkrivanjem 'sveta' dopolnjuje in nakaže portale v neraziskane dvorane. Moti le, da ne določi točne lokacije, temveč le prostor, v katerem si.



● Na vsaki stopnji so važni generatorji, ki jih je treba zagnati. Energijski steber na prvem vozlišču napajajo svetloba, voda, elektrika in narava.

Najbolj vpadljiva svojskost Kaira je vzdušje. Četudi je grafika dotrajana, se špil splača izkusiti že zavoljo nadčloveške pokrajine. Kurjo polt budijo labirinti, ki padajo z neba, mostovi, ki se iz globin srhljivo dvignejo pod noge, in žarometi, ki ti ominozno osvetlijo pot v kripti podobno zgradbo. Občutek preteče groze takisto plete pogubna glasba, ki se meša z obdobji tihote. Dotična plemenitijo šumenje vetra in koraki lika, zaradi česar se da puščobnost in odtujenost skorajda otipati. Kakovost nedvomno presega 4 evre, ki jih daš na Steamu.
Preseneča dejstvo, da gonilna sila niso uganke, temveč namen stroja, ki ga vestno usposabljamo. Čez čas namreč ugotovimo, da ima vsak odsek svoj pomen, ki nas vznemirja s slikami uničenih mest, Einsteina ter da Vincijevega Vitruvijca na spomenikih. Dovolj zagrizeni lahko razvozlajo še skrite uganke, ki odklenejo nadaljnje koščke tega mogočnega mozaika. ***Kimoko***

Locked Door Puzzle ● 4 EUR

KNIGHTS OF PEN AND PAPER +1 EDITION

Dejstvo je, da smo bili včasih z igrami hitreje zadovoljni. To je ključen problem Vitezov nalivnika in papirja, staromodnega frpja, ki trka na nostalgična vrata. Najbrž bi mi pred dvajsetimi leti dogajal, zdaj pa lahko razmišljam le, kako črevasto razvlečen in enoličen je.
Z druščino, ki sčasoma šteje pet članov, vandraš po klasični srednjeveški fantazijski deželi. V okviru minimalistične, klišejsko fantazijske zgodbe, ki je povsem nepomembna, izpolnjuješ kveste, tepeš pošasti in razvijaš like. Docela potezni spopadi so utemeljeni na dobri ideji, ki sega v čase namiznih frpjev. Tvoji liki sedijo za mizo pred dungeon masterjem, ki na odru za sabo udejanja klasične monstrume, kot so kostko, duh, volk, pajek, kobold in netopir. S klikom izbereš dejanje (napad, raba veščine ali uroka, žlampanje napitka) in cilj, nakar to ponavljaš.
In ponavljaš. Ter ponavljaš. Pa še veliko, VELIKO ponavljaš. Pod lično pikslasto grafiko in lahkotnim humorjem, ki stavi na to, da se liki zavedajo svoje geekavosti in obstoja v igri (enkrat greš tepst konku-



● Na mobilniku sem imel priložnost odigrati malokakšen dober frp, kar pripisujem ljudski naravi teh naprav. Na PCju so Knights tolikanj manj dobrodošli, čeprav te sčasoma popeljejo na ledene poljane.

renčno ekipo D&Dja :)), se skriva odurno tlačanstvo, ki je mukotrpno celo glede na zvrst, ki ima to rada. V okviru stalno istih nedomišljijskih nalog (prinesi pet kož, odnesi to onemu ...) brez konca in kraja in kraja in konca garaško mlatiš tečnobe, ki so ti zvečine nedorasle. Nakar pride ultrasovrag, kot je jetijska nakaza, in te pokonča z dvema zamahoma, kar pomeni, da moraš za uspeh še več tlačaniti. Kul poteza naj bi bila, da lahko sam določaš količino navadnih sovražnikov, a še zdaleč nima toliko učinka, kot se sliši. Bojne taktike itak ni praktično nobene ne pri šefih, ne pri običajnih falotih. Do bolečine v dlani klikaš samoumevne ukaze, zdraviš, ko je treba, in to je to. Sto let stari Final Fantasyji so tej igri mama. Nadalje so poklici tipa bojevnik, mag in klerik čudni. Zmikavt mi je z direktnimi napadi kmalu delal več škode kot bojevnik, medtem ko je paladin terjal kup obiskov pri kovaču, da je končno postal tank, kar bi moral biti že spočetka. Piko na i pristavi počasno, zamudno potovanje med lokacijami v deželi, pri čemer te glede na srečo pri lučanju kocke naskakujejo monstrumčki. Ja, kot njega dni v D&Dju, a kdo pravi, da smo bili takrat nad tem navdušeni?!



● Z igranjem odkleneš nove poklice, ki se neumnemu jedru igre ustrezno razlikujejo bore malo. Razvijalce je bistveno bolj zanimalo parodiranje D&D, ki pa je daleč preveč lahkotno, da bi učinkovalo.

Jedro igre je preprosto neumno in kljub besedam '+1 Edition', ki obljubljajo večjo razgibanost, se ni glede na mobilni izvirnik za iOS in Android spremenilo nič kaj dosti. Zateženost je na domala enaki ravni, s tem, da je na mobilni platformi zadevo vsaj prijetneje igrati na sekretu. Prikovan pred PC pa sem trpel kot živina. Nadalje na tablici in telefonu špil velja 1,79 evra, medtem ko na Steamu zanj hočejo nezaslišanega desetaka! Kupi le v primeru, da si skrajni, v tlako usmerjen retročlovek. ***Sneti***

Behold Studios ● 10 EUR



AMBROŽEV PABERKUUM
IZŠEL JE
AMBROŽEV PABERKUUM 2 !
ČUDOVITO
VSEOBSEGAJOČA
TRDOVEZANA ZBIRKA
JOKERJEVIH STRIPOV, KI NA
184 STRANEH
OBSEGA STRIPE
OD JOKERJA 20
DO JOKERJA
188!
ČUDOVITO
AMBROŽEV PABERKUUM 2
PRIMOŽ BERTONCELJ 2008
V RESNICI JE STVAR SEVEDA DEBELEJŠA IN VEČJA.
JAZ BOM PA SAMO GLEDAL SLIKICE. ČE NE ZNAM ABECEDE, ŠE NE POMENI, DA SEM BUTAST.
UH, UH.
CENA JE 25 EUR
(VKLJUČUJOČ POŠTNINO)
NAROČITE SE LAHKO NA JOKER@JOKER.SI !



SMASH T.V.

Ko debata nanese na kultne tvorce iger, so imena domala vedno enaka. Molyneux, Carmack, Miyamoto, Perry, Bleszinski, Meier, Kojima ... Če pade omemba Jeffa Minterja, je pogovor že napreden. Sam pa izredno čislam nekoga, ki se je izgubil med analnimi stranmi, vendar je bil njega dni car lazar. Eugene Jarvis je to, čigar zvezda je zažarela in ugasnila z igralnimi avtomati v osemdesetih ter devetdesetih. On je oblikoval Robotron 2084, očanca od zgoraj gledanih streljank, ki uporabljajo eno palico za premikanje in drugo za nažiganje (twin-stick shooter). Takih je danes veliko in igralski dojenčki si drznejo jadikovati, da so nekatere pretežke, na primer Geometry Wars. Ob tem se gre le nasmehniti, kajti tako pritoževanje zgolj pove, da lastnik ust, iz katerih prihaja, ni igral ne Robotrona, ne NARCa, dveh diaboličnih Jarvisovih stvaritev. Zlasti pa ne viška njegovega zlobnega twin-stickovskega ustvarjanja, Smash TVja.

ZRKLA, KI LETIJO KVIŠKU

Eugene projekta ni udejanjil sam, saj sta mu pomagala Mark Turnell (NBA Jam) in John Tobias (Mortal Kombat). To pojasni zapretiravano nasilje z risankasto krvjo in naokoli letečimi udoti ter očesi, ki korenini v scenariju. Zamislili so si, da sodeluješ v šovu prihodnosti, kjer moraš preživeti, medtem ko se publika zabava. Ja, Running Man, Hunger Games, rimski kolosej, te reči. Zoprni svetlolasi voditelj, ki ščipa za rit joškati hostesi, te pošlje v niz kvadratnih aren, kamor se v valovih usipljejo tolovaji. Če jih pobiješ vse, greš naprej. Če ne – *insert coin.* Zaslon, kjer moraš v desetih sekundah izbrati, ali boš nadaljeval z igranjem ob novem žetonu ali elektroniki priznal premoč, ob kančku šeprtljavosti in neznanja gledaš neprestano. Ko se našteva najbolj zajebane streljačine z avtomatov, vedno prilezejo na dan Contra, Metal Slug in podobne. Po mojem Smash TV ne le, da spada zraven, ampak se resno bori za prestol. Dejansko je izobraževalno gledati, kako si te ta igra želi ubiti. Vse bo storila, da ti bo pobrala tista uboga tri življenja, kar Jarvis prostodušno priznava. *"Celoten Smash TV je narejen tako, da bi igralca ločil od kovancev."*

DOBRA ŠOLA POTRPLJENJA

Težave kalijo v tvojem soldatku. Nadzoruješ ga z levo palico in se giblje v osmih smereh, točno v toliko prečnih, navpičnih in diagonalnih tirnic pa je moč z desno pošiljati krogle. Vendar je tako šibak, da umre ob prvem dotiku s sovragi, dočim osnovno krepelce dela komajda kaj škode. Zato je Smash TV enako kot streljanka izogibovalka, saj je spretno vijuganje med sovražniki bistveno za preživetje.

No, laže reči kot storiti in še teže kot v Robotronu, kajti sami zase se gibljejo le barabini, ki te streljajo. Ostali, ki ti hočejo brezglavo priti blizu, iz štirih vrat na levi, desni, zgornji in spodnji strani aren prihajajo v pravih hordah. S palicami opletajoči zaporniki, robotske sonde, harpunarji, gadje, debeluhi, ki ob smrti izprdijo šrapnele ... Nabor je pisan, dočim so vzorci premikanja in napadanja jasno usmerjeni v to, da te kar najhitreje iznakazijo. Za enega od nivojev sem resno sumil, da je neskončen, in ker so me Call of Dutyji pomehkužili, sem za približno enourni skozihod porabil več ducatov 'žetonov'.
Svinjskost najbolj velja za četverico šefov, med katerimi najdeš mastnega tankista, polzeč fris in dvojec modrasov, ki se medsebojno ščitita. Večina poglavarjev je na osnovno orožje neobčutljiva, zato moraš še toliko bolj pridno goltati začasne nadgradnje, razmetane po podu: bazuko, trojni strel, r-typovsko spremljajočo kroglo, večjo hitrost. Brez njih ni uspeha in ko kako pobereš, za tabo pa dirja pol ekrana norcev, si prepojen s švicem in adrenalinom.

"I'D BUY THAT FOR A DOLLAR!"

Smash TV je težak kot svinec, a še danes blazno vleče. Če naštudiraš vzorce, če veš, kaj počneš, imaš mungove reflekse in razumeš, da je arkadna streljačina te vrste tako taktična kot dobra realnočasovna strategija, le da se odvija hitreje, si lahko v devetih nebesih. Stopnje ne zapadejo v monotonost, saj menjavajo tako sovražnike in oblike valov kot prijeme. Ponekod so razmetane mine, ki omejujejo gibljivost, drugod te iz zidov šicajo ostrostrelci. Neprestano se boriš za točke, ki so med drugim zapakirane v darila na tleh, in tehtaš, kateri bonus velja pobrati in katerega v danem trenutku ne. Napredovanje skozi tri tematsko različne sklope nivojev, podprte z estetiko televizijskega ekscesa iz devetdesetih, ni premočrtno, saj glede na zgolj nekaj trenutkov vidni zemljevid sam odločaš, skozi katera vrata boš stopil. To te lahko pripelje do bonusne runde za več keša ali pa se čimprej napotiš k šefu (ja, avtorja Binding of Isaac sta igrala Smash TV). In navsezadnje lahko vpokličeš pomoč prijatelja. Saj veš: da bodo žetoni šli dvakrat hitreje!

Smash TVja (še) niso prebarvali, kot digitalni dolpoteg pa so ga dali le na xbox 360 in ga vmes umaknili, tako da ga na Xbox Live Arcade ni več moč kupiti. Lahko ga emuliraš z MAME ali kakim drugim oponaševalnikom, saj je izšel za praktično vse domače sisteme. Najbolj praktična opcija je zagon kompilacije Midway Arcade Treasures, kjer praznuje v družbi drugih klasik, kot sta Defender in Gauntlet. Za drobiž jo najdeš v kaki starinarnici. Tipkovnica zaradi osemsmerne zasnove docela zadostuje.

Williams, avtomat – 1990, v letih kasneje še domala vse ostalo



Kibernetski strupenjači sta zelo dobro narejena šefa. Manjše razočaranje je zadnji, ki pokaže gate.



Iz kovinskih dvoran se preselimo v džungelsko-indijansko okolico, kjer nas nadlegujejo opice in spolzgadje.



Koncept sodelovanja v krvavo morilski TV-oddaji je bil svojčas priljubljen. Čakam prav tak reality show.



Občasno uleti voditelj, ki za firlenkom šlata bjonde. Pod njim je kultna nadgradnja: vrteča se rezila.



Navdih za šefa z jeznim stasom in glasom je bil jasen: Sinistar. Ta me je ubil največkrat.

PAMETNI ODTENKI



Okna žarijo rožnato, nato se spremenijo v izložbo Rdeče četrti in naposled božjastno utripajo v vseh barvah mavrice. LordFebo si je omislil Philipsovo dinamično omreženo lučkavost, s katero se tudi lepše zbuja in hitreje čita.

Že lep čas poslušamo besedno zvezo 'pametni dom', pod katero nam proizvajalci vsakovrstne domačinske tehnike prikazujejo koncepte naprednih gospodinjskih rešitev. Sem sodijo pametni hladilniki, ki se zavedajo vsebine in umejo izdelati nakupovalni seznam ter ga posredovati mobilniku. Termostati, ki vedo, kdaj nikogar ni doma oziroma katere sobe so prazne. Sekreti, ki analizirajo sprejeti material in javijo potencialne zdravstvene težave. Spisek domislic je še dolg, vendar bo še trajalo, preden bodo domovi, ki niso v lasti Billa Gatesa, postali tako pametni, samodejni in ekološki, kot jih slikajo futurološke študije.

Vseeno posamezni eksperimentalni koščki tega mozaika bodočnosti že kapljajo in eden od njih je Philipsov svetilni sistem hue. Gre za niz žarnic oziroma, bolj pravilno, LED-sijalk, ki obvladajo vse barvne odtenke (to namreč pomeni izraz hue) in so priključene v wi-fi omrežje, prek katerega jih nadzorujemo. Imajo standarden žarnični navoj, tako da z združljivostjo ni težav, in, če sem malo zajedljiv, za omreženost ne potrebujejo ločenega napajanja. Zahteva pa elektriko usmerjevalnik, tako imenovani bridge, ki je obenem najslabši del izdelka. Ker nisem elektroinženir, se ne bom spuščal v to, ali je dodatna škatla potrebna, čeprav bi rekel, da ne, kajti na trgu obstajajo tudi samostojne wi-fi žarnice. Vsekakor pa sem prepričan, da bi bila lahko s hišnim routerjem povezana brezžično. Žal ni in za nameček na njej neizklopljivo ter moteče sije velik moder krog.

Ko so svetilke privite in mostišče dvojno ožičeno, se v sistem brez težav priklopimo z mobilnim telefonom oziroma tablico. Sprva je bila zadeva združljiva le z appli, po novem pa je možno upravljanje tudi z androidi, dasi nabor programja na iphonu ostaja bogatejši. Osnovna Philipsova aplikacija, ki je identična na obeh platformah, namreč ne nudi vseh možnosti.

Bučke lučke

8,5-vatne ledice svetijo s 600 lumni, kar naj bi bilo primerljivo s 50-vatnimi žarnicami. Vendar je treba upoštevati, da je to podatek za belo svetlobo, dočim drugačna temperatura barve svetilnost zniža. Posamična Philipsova sijalka zato ne more biti glavni vir fotonov v prostoru. V troje seveda gre, toda ker je hue ambientalna osvetlitev, je edino smiselno, da so lučke na različnih koncih sobe. Ob dobri postavitvi se vrhunsko izkažejo v obeh vlogah, tako v uporabni kot v zabavni. Nizozemci so vendarle vodilni na področju osvetlitve.



200-evrskega kompleta hue v Sloveniji ni, saj ga prodajajo le izbrane Applove trgovine. Škoda, da Jabolčniki, znani po uporabniških in praktičnih rešitvah, niso izrazili pomislekov nad coklasto bazno postajo, ki terja dvoje žic in ves čas modro sije.

Na voljo je več načinov oziroma temperatur normalne svetlobe: za boljšo koncentracijo, za več energije, za branje ... To ni larifari, marveč gre za dognanja o hormonu melatoninu, ki glede na sonce skrbi za našo budnost in čuječnost. Philips je vse to znanje med drugim vključil v sistem šolskih luči SchoolVision, ki prilagaja temperaturo svetlobe glede na želene aktivnosti, denimo osredotočenost ali kreativnost. Baje se učinkovitost branja s pravo lampo poviša za 35 odstotkov. Dijaki ljubljanske Vegove gimnazije, kjer jih imajo nameščene, to vedo najbolje. Ljudje žal prepogosto ne namenjamo pozornosti temu hišnemu elementu, toda boljša luč v otroški ali delovni sobi dejansko dela čudeže.

Druga plat izdelka je slična Philipsovi seriji lučkic LivingColors, torej vzdušni raznobarvnosti. Na mobilniku je že nekaj mavričnih prednastavitev, ki jim moremo dodati lastne kombinacije. S tremi bučkami sicer ne bomo pričarali Las Vegasa, a ker so možni vsi odtenki RGB-prostora, bo večerja bolj romantična in striptiz bolj učinkovit. Dobro je le, da so sijalke zasenčene in obrnjene proti steni ali da je svetloba drugače razpršena, kajti gledanje v svetleče bunkice živih barv je moteče. Če se izkaže potreba, je mogoče na bazno postajo priključiti do petdeset žarnic, medtem ko lahko v programu za lažji nadzor vsako posebej poimenujemo in jih po želji posamič izklapljamo.

Napredna svetilnost

Hue seveda ponuja še dosti več, zlasti v najnovejši programski posoditvi 1.1. Fina stvar je neboleče bujenje s postopno krepitvijo prijazne jutranje svetlobe. Lahko nastavimo timer ali opomnik z rdečim utripom. Nadalje se luči samodejno prižgejo in ugasnejo, ko z



V sistem hue je lahko povezanih več mobilnikov, tako da light show ni v ekskluzivni domeni fotra. V primeru, da mreža pade, se bodo sijalke prižgale z izklopom in ponovnim vklopom lučnega stikala.

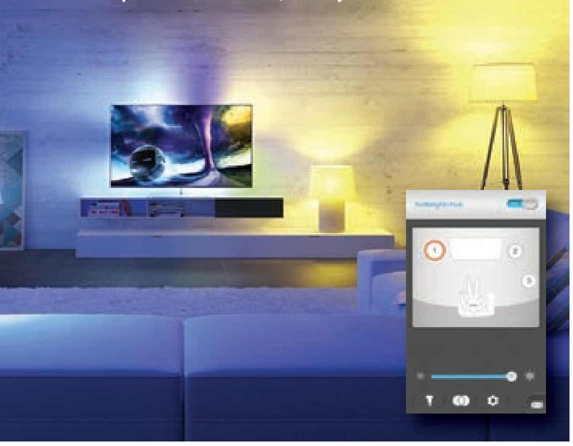
mobilnikom pri sebi vstopimo ali odidemo. Moremo jih celo krmiliti na daljavo po internetu, če hočemo potencialnim hudodelcem dati misliti, da smo doma, ali hecati domače z nenadnimi svetlobnimi učinki. Tukaj se opcije uradnega softvera in s tem androidna podpora zaključita. Zato z Googlovimi napravami lučk ni moč spraviti v nikakršno 'animiranost'. Da tega Philipsovo programje ne podpira, je nezaslišano. Stroboskopsko utripanje, prelivanje barv in light show glede na muziko je zaenkrat na voljo izključno z iphonovim nucnikom Hue Disco, ki stane nekaj evrov. Vseeno pravi disko to ne bo, saj se ledice ne prižgejo v trenutku.
Ifonisti imajo še en dodatek, in sicer povezavo s servisom IFTTT (If This Then That), kjer naštimajo raznorazne if-stavke oziroma recepte. Tako bo denimo soba ob novi objavi na FB-zidu samodejno zasijala modro, barvito zažarela ob dobri športni novici in se odela v hladne odtenke, ko bo zunaj pričelo zmrzovati.

Podaljšek ambilighta

Televizorji znamke Philips slovijo po edinstveni tehnikaliji ambilight. Ta označuje odzadni niz svetilnih diodic, ki žarijo v različnih barvah glede na dogajanje na zaslonu. S tem učinkovito ustvarijo občutek večjega prizora, doprinesejo k vzdušju in zaradi postopnega prehoda v temo delujejo blagodejno na oči. Svojčas se je dinamično osvetljevanje dalo podaljšati z ločenimi lučkami amBX, ki smo jih testirali pred davnimi petimi leti. Po novem pa so se njihovi TVji zmožni povezati s sistemom hue.
Popolno doživetje sicer zahteva več optimalno postavljenih sijalk, vendar tudi ob treh stropnih stropnih ali naključno postavljenih namiznih zadeva preizkušeno deluje v redu. Bliskanja nalik tistemu Microsoftovemu projektorskemu konceptu, ki razširi zaslon na vso sobo, seveda ne bo. K ambientu pa resnično pomaga, naj gre za gledanje navadnega filma ali sekanje v God of War. Oziroma se ti zdi tovrstna razsvetljava samoumevna in se zaveš dobrodošlosti šele, če jo izklopiš.

Komplet hue bo jeseni v kompletu z dražjimi Philipsovimi TVji, dotlej pa je naprodaj le v Applovih trgovinah v izbranih državah, na primer v Nemčiji. Stane 200 evrov, posamične žarnice pa 60. To je trikrat več od klasičnih, enobarvnih LED-sijalk, toda ipak so v teh sprejemniki in barvice. Življenjska doba naj bi bila 15.000 ur, tako da potrošni material ravno niso. Tistemu, ki da nekaj na bivanjsko vzdušje, ima ambientalni televizor in pogoje za namestitev, zadevo brez slabe vesti svetujem.

Hue-ledice je možno spariti z vsemi Philipsovimi televizorji, mlajšimi od dveh let. Programu, ki je na voljo za oba mobilniška sistema, povemo, kje v prostoru so lučke, in to je to.



Zasebnost se je na radarju nekaterih znašla šele zdaj, ko slovenske spletne strani težijo z nekimi piškotki. Zakaj nam ponujajo pecivo in čemu je to še najmanjši problem pri vohljanju za vašim internetnim jazom, se pozanima Quattro. Zasebnost si namreč predstavlja vsak po svoje. Nekateri so odprti, nosijo srce na dlani in jim v nobeni situaciji ni nerodno, dočim se drugi raje držijo zase in menijo, da določenih stvari v njihovem življenju ni treba razkrivati vsakomur. Večji problem nastane, če razkrijemo kaj o sebi, ne da bi za to vedeli. V tem primeru obstajajo mehanizmi, ki nam pomagajo preprečiti, da bi se to še kdaj zgodilo. Za informacije, ki so ušle, pa je prepozno, kajti internet ne pozabi ničesar.

KDO SI IN ZAKAJ ME GLEDAŠ, NEZNANEC S SPLETA?



Generacija, ki ji pripada večina našega bralstva, je prva, ki ni poznala življenja pred spletom, zato ga imajo za samoumevnega. No, nekaj nas je starih prdcev, ki smo v živo spremljali, kako so si ga izmislili. Takrat smo spadali v maloštevilno skupino tehničnih izobražencev, ki so bili nad novo tehnologijo navdušeni, a smo k njej pristopali oprezno. Tudi zato, ker smo se zavedali njenih pomanjkljivosti. Nakar je splet postal potrošno blago in količina podatkov na njem je eksplodirala.

Novinci so, podprti z marketingom, spoznavali le dobre strani spleta in zvečine niso razmišljali, da ima vsaka medalja dve plati. Tako prepogosto živimo v utvari, da je internet čaroben kraj, kjer veljajo druga pravila, in nima zveze z resničnim življenjem. Da je to mesto za igro, zafrkancijo, komunikacijo. Prav tako se slavi življenje v tem trenutku. Naslednji dan je informacija stara, neaktualna, kot časnik od prejšnjega tedna. A čeprav jo mnogo ljudi dojema kot tako, ostane. Čez čas nato zgroženo gledaš, kakšne neumnosti je nekdo počel. Ne moreš verjeti, da si bil to ti, deset let manj izkušen in toliko bolj naiven.

Morda obstaja kdo, ki bo tvojo neprevidnost brez slabe vesti izkoristil v svoj prid. Niti najti mu je ne bo težko, le tvoje ime mora vpisati v Google. To recimo kadrovske službe v podjetjih rade počnejo in verjetno ne bodo zaposlile nekoga, ki na na spletu objavlja slike, kako nad ipadom zvija vutro. Nič bolje ni, če si žrtev. Marsikatera deklica se s srhom spomni svojega prvega spletnega zalezovalca. Taisti pa nerad pomisli, kako mu je ekipa vitezov, ki so mladenki priskočili na pomoč, v poštni predal dostavila sliko bajte, registrsko tablico avtomobila in vrsto pice, ki si jo najraje naroči, s pripisom: GLEDAMO TE. Ja, gre za resnični dogodek in udeleženci s(m)o bili mnenjalničarji. Nismo uporabljali le interneta, a večino podatkov smo dobili od tam.

Zdaj pa pomislite, kako enostavneje je to početi v dobi Facebooka ...

Kako se razdajamo

Če je situacija tako neprijetna že pri stvareh, ki jih dajemo na splet sami, je naravnost grozljivo, da za določene niti ne vemo, da jih posredujemo. Marsikatera žena je ugotovila, da ima mož ljubico, ker je kot pooblaščenka po emailu dobila izpisek kreditne kartice ali skupnega transakcijskega računa z nakupi cvetja in nakita, ki ga nikoli ni prejela. Ali, celo bolj starošolsko, prek po pošti poslanega pildka. Največkrat informacije nezavedno oddajamo ravno zato, ker nam ne pade na pamet, da jih s tem, ko pridobimo dostop do nečesa, hkrati posredujemo. Izpolnjevanje obrazcev je tako podzavestno – hej, kamorkoli prideš, moraš izpolniti fleho –, da tem podatkom ne pripisujemo prave vrednosti. Točno sem pa meri kup spletnih strani, ki po prijavi želijo, da izpolnite svoj profil.

To je povezano s sledenjem, ki ga upravitelji spletnih strani opravljajo preprosto zato, ker jih zanima, kaj počnemo na njihovem spletišču, od kod smo prišli in kam gremo. Gre za legitimno početje, saj tudi mene zanima, kje po hiši se mi motovilijo gostje. Čeprav je nenavadno imeti kamero v garsonjeri, kjer imaš človeka ves čas na očeh, pa je za upravitelje obsežnih portalov to nujno orodje, ki jim omogoča optimizacijo strani. Problem nastane, ko ti pričnejo slediti izven lastnega bivališča. Točno to že desetletja počnejo velike oglaševalske mreže, ki zakupujejo oglasni prostor širom spleta in jim v zameno ponujajo brezplačno sta-

tistiko, posledično pa lahko natančno spremljajo gibanje nekega userja. Uradno zato, da bi mu ponudila čimbolj usmerjeno oglaševanje, nakar se zavarujejo še z izjavo, da so podatki brani le strojno in ljudje do njih nimajo dostopa. A se je že zgodilo, in to ravno Googlu, da je eden njihovih (zdaj nekdanjih) inženirjev prek reklamnih podatkov nekoga zalezoval.
Skratka, ni dvoma, da gre za vohunjenje. Orožja pri tem pa so majhne datoteke z vabljivim imenom – piškotki.

Pošast s piškoti

“Piškoti so okusne dobrote,” je pisalo v nastavitvah prvih izdaj Firefoxa. Na spletu so se pojavili zgodaj, pravzaprav na samem začetku, ko so se pri Netscapu (Firefoxovi babici) domislili, da bi lahko brskalnik v majhni tekstovni datoteki shranil določene podatke o spletni strani, recimo začasno vsebino nakupovalne košarice. Programerji so noviteto pograbili, saj je na enostaven način omogočila kopico zvijač, od prilagajanja spletne strani uporabnikovim željam do tega, da so vedeli, ali gre za novega obiskovalca ali nekoga, ki je bil na strani že prej.
Že takrat so se sprožila prva vprašanja o kršenju zasebnosti, prišlo je celo do tožb. Netscape je zagato rešil tako, da je uporabnikom v nastavitvah omogočil sprejemanje ali blokiranje piškotkov. Nekoliko kasneje so dodali tretjo možnost – blokiranje piškotkov, ki so jih postavljali tuji strežniki. Novotarija je bila itak najbolj dobrodošla oglaševalcem, ki so kekse v brskalnik dobesedno srali in tako sledili, katere reklame so predvajali točno določenemu brskalniku in kaj je uporabnik kliknil.

Sledilni piškotki (tracking cookies) so tudi danes srž problema, ki ga hoče urediti evropska direktiva. Seveda gre najbolj v nos oglaševalcem, ki bodo ob zajeten kos informacij, če ljudje njihovih sladkih dobrot ne bodo sprejemali samodejno. Zato z vsemi sredstvi lobirajo, da bi se vsa tovrstna zakonodaja ali pripočila ukinila. Eden njihovih argumentov je ravno to, da ima uporabnik že v brskalniku nastavitev, da jih blokira. Čemu potem zoprna okna, ki kvarijo uporabniško izkušnjo?
Štos je v tem, da jo obvestila o piškotih kazijo točno toliko, kolikor jo hoče skaziti upravitelj spletne strani. Če je njegov primarni biznis pridobivanje cvenka iz oglaševanja, mu direktiva seveda ni všeč, kajti kup podatkov je od uporabnika doslej odtekal povsem netransparentno. Velike oglaševalske mreže, med katerimi je Google Ads, lahko zaradi svojih oglasov do sekunde natančno poustvarijo vaše brskanje po spletu. Bržda zato, da vam ponudijo čimbolj usmerjene reklame, a občutek zalezovanja je neugoden. Kako bi se vam zdelo, ko bi po mestu ves čas z vami hodil neznanec in čez par dni začel podajati predloge, kje dobiti vaš najljubši sendvič ali obleko, ki ste si jo prejšnji dan ogledovali v izložbi?
Drugi razlog za kvarjenje brskanja je neznanje. Marsikateri upravnik strani v strahu, da ga ne bi inšpekcija za ušesa, postavi rigorozna pravila sprejemanja piškotkov. Zadnjič sem si hotel ogledati, če je bivši policijski minister spet razdrl kako žaltavo. Pričakala me je zatemnjena stran in če se nisem strinjal z rabo keksov, me je samodejno vrglo na Google. Ko sem kukije blokiral v brskalniku (ja, drugače imam omogočene, rad živim nevarno), sem se po strani sprehajal brez težav. Dr. Vinko, očitno za ogled vaših spletnih vsebin peciva ne potrebujem. In to velja za veliko večino spletnih strani na svetu.
Škarje in platno za kukije imamo v brskalnikih od vsega začetka, a jih v kopici nastavitev marsikdo ne najde. To ne pomeni, da so obvestila nepotrebna. Vendarle pa je bolje vedeti, da bi nekdo rad na tvojem računalniku nekaj shranil in od tega dobil povratno informacijo. Kislo je, da je bila potrebna evropska direktiva, da se tega sploh oziroma ponovno zavemo. Še bolj kislo je, da nekateri direktivo vzamejo kot napad na lastno integriteto. Ponavadi ravno tisti, ki je imajo najmanj.

Pogled skozi Prizmo

Edward Snowden. “Vohun, ki se mu je zaradi grozodejstev agencije prebudil čut za pravičnost!” ga slavijo nekateri. “Narodni izdajalec!” kričijo drugi. Pravzaprav ni pomembno, zakaj se je mož odločil, da razkrije kup nečednosti o svojem delodajalcu, zloglasni NSA. To pomeni National Security Agency, kar lahko zlobno prevedemo v Službo državne varnosti, kot se je uradno imenovala jugoslovanska Udba. NSA je med vsemi obveščevalnimi agencijami v ZDA veljala za najbolj skrivnostno, posebej ker so se od začetka pečali z računalniki in globokim podatkovnim iskanjem, namesto da bi v maniri CIA pošiljali naokrog agente. Čemu bi jih, ko pa so s par pritiski na gumbe mogli običajnega človeka spremeniti v nevarnega terorista, ki ga je nato zgrabila policija? Vsaj tak sloves se je širil o njih, podkrepljen z urbano legendo, da NSA pomeni No Such Agency ('take agencije ni').
Nakar pride Snowden in pove, da ima NSA vzpostavljen velikanski nadzorni sistem Prism, ki, o groza, ne vohuni le za sovražniki svobode, marveč tudi za poštenimi ameriškimi državljani. Kar je še huje, podatke v Prism pošiljajo Google, Microsoft, Apple in ostali veliki igralci na področju informacijske tehnologije. Ljudje so bili zgroženi. Tu moram kar prav dati Karlu Erjavcu, ki je odzval na sebi lasten način: “Kako so lahko ljudje presenečeni, da vohunske organizacije vohunijo?” No, to je bilo verjetno jasno vsakomur. Nihče pa se ni zavedal obsega projekta Prizma, ki je docela zakonito zbiral neverjetne količine telefonskih in drugih digitalnih komunikacij ter po njih iskal ključne besede, ki bi namigovale na ogrožanje domovinske varnosti.
Takoj so se pojavila vprašanja o legitimnosti takega početja. Agencije v ZDA za prisluškovanje svojim državljanom potrebujejo sodni nalog, dočim za tujce to ni potrebno. Kaj pa, če se tujec pogovarja z Američanom – saj vendarle ne morejo prisluškovati le polovici pogovora, mar ne? Ameriški državljan je v tem primeru kolateralna škoda. Zanimivo, podobno določilo ima naša zakonodaja in Sova lahko brez zadržkov vleče na ušesa, kaj se pogovarjate z žlahto v Srbiji. Padec dvojčkov in na podlagi tega sprejet sveženj zakonodaje, ki jo poznamo kot Patriot Act, je dal ZDA in njenim obveščevalnim službam tako široka pooblastila, kot jih niso imele niti za časa hladne vojne. Mnoge druge države so sledile z lastnimi zakonskimi podlagami, ki so marsikje šle v ustavno presojo … kjer so bile brez izjem potrjene. Državna varnost ima prednost.
Snowden je hkrati primer, kaj so državne agencije zmožne storiti, da bi odtekanje informacij ustavile. Ko je pristal v Moskvi, njegov potni list naenkrat ni bil več veljaven in pričel je živeti bizarno življenje Toma Hanksa iz Terminala. Ko so se pojavile govorice, da naj bi mu zatočišče ponudila Bolivija, je moralo na dunajskem letališču zasilno pristati letalo, v katerem se je peljal predsednik te srednjeameriške države, kar je sprožilo diplomatski incident.



“Tako prepogosto živimo v utvari, da je internet čaroben kraj, kjer veljajo druga pravila, in nima zveze z resničnim življenjem. Da je to mesto za igro, zafrkancijo, komunikacijo. Čez čas nato zgroženo gledaš, kakšne neumnosti je nekdo počel. Ne moreš verjeti, da si bil to ti, deset let manj izkušen in toliko bolj naiven.”

ZASEBNOST NA DRUŽBENIH OMREŽJIH

Stalno poslušamo, kako so upravitelji družbenih omrežij na udaru, ker ne skrbijo dovolj za zasebnost svojih uporabnikov. Ne gre le za to, da imajo načeloma dostop do vsega, kar ti objavijo na njihovem portalu. Če tovrstne možnosti ne bi imeli, z omrežjem sploh ne bi mogli upravljati. Večji problem so uporabniške nastavitve in nejasna oziroma celo dvoumna pravila uporabe.

Najbrž se vam je že zgodilo, da ste hoteli preizkusiti neko spletno aplikacijo, ki za prijavo uporablja Facebookov vtičnik. Vse prosijo za dovoljenje, da v vašem imenu objavljajo na časovnico. Opozorilo se pojavlja tako pogosto, da ga marsikdo sploh ne prebere. Koga drugega pa upravičeno zaskrbi. Kaj za vraga ima aplikacija objavljati v njegovem imenu?! Reč je zvečine nedolžna, saj tako le omogočiš, da recimo z Instagrama fotko deliš na Facebook. Se pa najdejo take, ki serjejo po časovnici za vsak klik miške – "Uporabnik je pogledal petnajst slik v albumu! Poglej jih še ti!"

Zato je dobro vedeti, da obstajajo mehanizmi, s katerimi tovrstno pobalinsko obnašanje dodobra omejiš. Facebook je pot pričel kot povsem javna oglasna deska in jih je dodajal naknadno, kar se pri dizajnu pozna. Treba je bilo Googla+ in njegovega sistema krogov, da so se stvari konkretno spremenile. Naenkrat si lahko objave napravil vidne samo določenim skupinam ljudi ali jih omejil na posameznike. Zuckerbergova ekipa je postopoma vpeljala isto funkcionalnost. Najprej kot predpripravljene sklope (javno, prijatelji prijateljev, samo prijatelji), nakar so dodali sezname, ki jih ustvarja uporabnik sam. Pravzaprav so šli korak dlje, saj vam dajo možnost, da poimensko navedete osebe ali skupine, s katerimi določene objave ne želite deliti. In, kar je najlepše, isti mehanizem lahko uporabite za nepokorne aplikacije. Preprosto jim nastavite, da so vidne samo vam. Odločitev lahko kadarkoli spremenite.

Še posebej je to uporabno pri storitvah, kot je neposredno nalaganje fotk s telefona. Te gredo praviloma v zasebno mapo, kjer jih kasneje uredite v albume in nastavite vidnost. A se je že dogajalo, da je kaj odletelo v javnost. Ob bolj žgečkljivih vsebinah bi to znalo hitro biti neprijetno. Zato je na mestu nasvet, da naj bodo vse objave privzeto vidne le vam samim. Tako imate možnost kaj popraviti ali urediti, nakar zavestno določite, kdo bo do tega imel dostop in celo, ali sme reč deliti naprej ali ne. Enako je moč nastaviti vidnost podatkov v profilu. Vsakemu res ni treba kazati moje telefonske številke, na primer. Izbranim posameznikom pa. Kdor razmišlja na tak način, mu ne bo težko skrbeti za zasebnost svoje digitalne persone.

"Kako so lahko ljudje presenečeni, da vohunske organizacije vohunijo?" - Zunanji minister Karl Erjavec

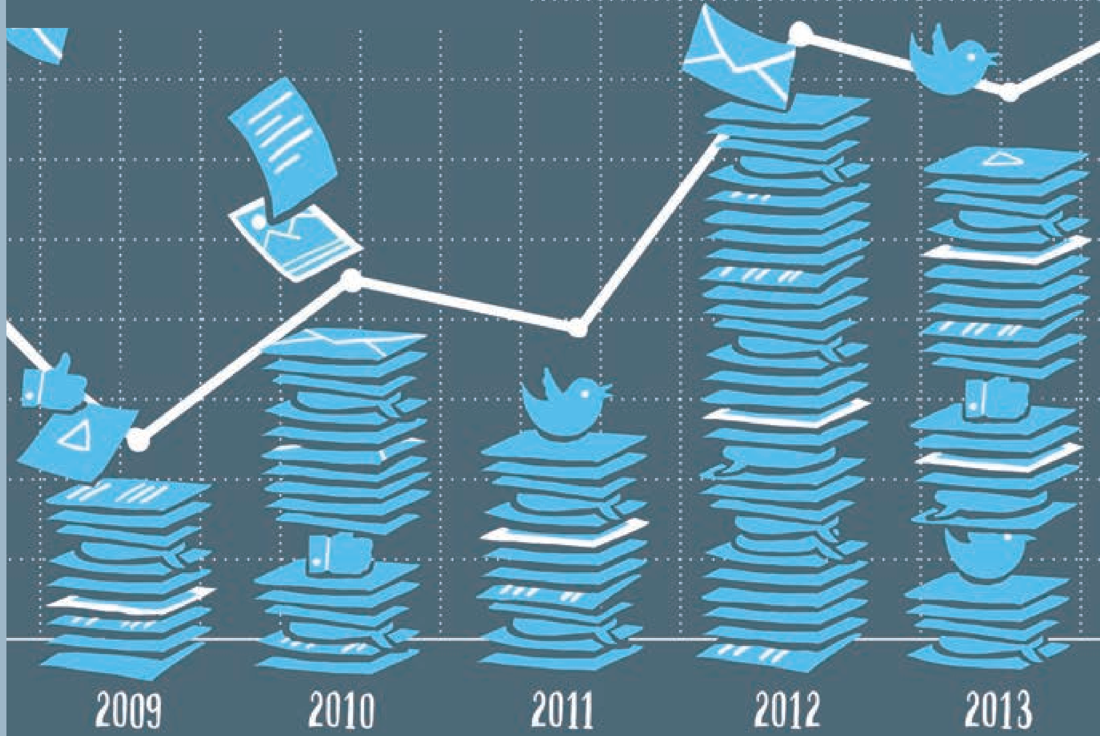
Edward se zaveda, da so mu ure na prostosti štete, zato pogosto razkriva nove bombastične informacije. Po Prismu je recimo pokazal še sistem Xkeystroke, s katerim lahko brez težav oddaljeno spremljajo uporabnikov računalnik v realnem času, podobno kot nekdaj zloglasni trojanec Back Orifice. Namignil je tudi, da naj bi Intelovi in AMDjevi procesorji vsebovali skrivno kodo, ki omogoča nadzor. Kar malo smo že v skrbeh, da bo potrdil chemtraile. ZDA ga želijo prijeti za vsako ceno, a ne zaradi izdajanja podatkov. Pomembneje je, da iz njega napravijo opomin drugim agentom, ki bi se jim motala po glavi podobna ideja. To so napravili z drugim žvižgačem (whistleblowerjem – v ZDA je izraz uveljavljen za uslužbence, ki javnosti razgrnejo tajne podatke), Bradleyjem Manningom, ki je na Wikileaks posredoval razpite diplomatske depeše. Prav tiste, iz katerih smo izvedeli, da bi se Pahor rad dobil z Obamo. Pred dnevi je bil spoznan za krivega po vseh točkah, razen tisti, da je namerno sodeloval s sovražnikom. Grozi mu do 136 let zapora. In kot se je znašel v nemilosti upravitelj Wikileaks Julian Assange, kljub temu, da ni ameriški državljan. Baje je na Švedskem posilil eno svojih simpatizerk. Jo je, je ni – ni važno. Važno je, da ima Švedska z ZDA sklenjen sporazum o izročanju obtožencev.

Vseeno pa Evropa ne stoji križem rok. Škandal s Prismom je botroval ustanovitvi posebne skupine, ki bo pod drobnogled vzela vohljanje NSA za državljani Unije. Med izbranci je tudi naša informacijska pooblaščenka Nataša Pirc Musar. Poročilo skupine bi znalo krepko pretresti prakse ne le NSA, marveč tudi drugih obveščevalnih služb.

Uresničene sanje tajnega agenta

Nekateri vemo, da Prism ni osamljen primer. Pred njim je tekel projekt Echelon, FBI pa je imel podobno zverino, ki so jo klicali Carnivore. Skratka, vsaka organizacija ima svoja orodja. Nekatera so pricurljala v javnost, druga ne. Zato se je nesmiselno slepiti, da jih ni. Navsezadnje je že leta 1962 agent agencija CIA Orrin Clotworthy za interno glasilo napisal zanimiv članek, v katerem je razpredal o potencialni rabi računalnikov v obveščevalni dejavnosti. Otvoril ga je z zanimivim vprašanjem: *"Kako letni predelek kave, udeležba na bikoborbah, objave lokalnih časopisov o ZDA, rodnost in količina prodanih hladilnikov vplivajo na to, kdo bo naslednji predsednik Gvatemale?"* Odgovora ni poznal, a je predvidel, da bi z računalnikom zagotovo odkrili vzorčno povezavo. Imel je prav.

Za konec je drugim agentom ponudil še eno kost: *"Si predstavljate stroj, ki bi po interni televiziji pošiljal relevantne podatke na vse pomembne sestanke? Mlajši uradnik zavrti številčnico in čez trideset sekund vse podatke natisne teleprinter. Vrhunsko, kajne?"*



"Programi zvestobe so namenjeni temu, da beležijo vaše nakupe in tako pri trgovcu ustvarijo profil, hkrati pa iz mase udeležencev razbirajo trende, kaj se kdaj najbolj prodaja. Dejstvo je, da Mercator bolje od vas ve, kaj kupujete."

VARUHI NAŠE ZASEBNOSTI



V medijih pogosto zasledimo izraz 'informacijski pooblaščenec.' Dostikrat ima kaj pripomniti v navezi z novimi zakoni, delom policije, internetnimi ponudniki in v zadnjem času aktualnimi tajnimi službami. Toda njegova primarna funkcija je vendarle služiti državljanom. Kako to počnejo in kdo so, smo se pogovarjali z namestnikom informacijske pooblaščenke, magistrom Andrejem Tomšičem.

Na kratko, čemu sploh funkcija informacijskega pooblaščenca? Je to človek, ki lahko gleda stvari, nedostopne drugim? Ali nemara odloča, kdo sme kam vtakniti svoj nos?

Informacijski pooblaščenec je neodvisni državni organ, ki med drugim nadzira izvajanje Zakona o osebnih podatkih. Nimamo torej vseh informacij o vsem, temveč pazimo, da tisti, ki zbirajo naše osebne podatke, upoštevajo zakone. In da po drugi strani tisti, ki imajo informacije javnega značaja, te nudijo vsakomur. Skrbimo tudi za to, da zbiralci osebnih podatkov poznajo svoje dolžnosti, posamezniki svoje pravice in da država pri pisanju zakonov spoštuje ustavne določbe o varstvu osebnih podatkov.

Našim bralcem ste verjetno najbolj znani po odločbi, ki je preprečila izvajanje storitve Google Street View v Sloveniji. Za kaj je šlo? Kako ste situacijo rešili, kajti vozila ravno zdaj vozijo po naših cestah?

Najprej moramo pojasniti, da nismo izdali ne odločbe, ne druge prepovedi te storitve. Leta 2009 je v stik z nami stopilo slovensko podjetje, ki je upalo na posel z Googlom, in dobili so naše mnenje o tem, kakšne so zahteve zakonodaje v primeru take storitve. Mnenje so žal mnogi narobe prebrali kot prepoved. Google takrat sploh še ni nameraval priti v Slovenijo. Prvič so nas kontaktirali pred dvema letoma in pojasnili, da bomo počasi prišli na vrsto, saj morajo posneti še druge države.

Če zbiraš osebne podatke brez privolitev oseb, bi jih moral nemudoma anonimizirati ali z naborom ukrepov zagotoviti, da bo poseg v zasebnost posameznika minimalen. Med te ukrepe sodi brisanje obrazov in registrskih tablic pred objavo, obveščanje o vožnjah, možnost podaje pritožb in podobno. Google je vse te ukrepe zagotovil, zato lahko začne z izvajanjem storitev. Pri snemanju ulic vedno pride do situacij, ko se na posnetkih znajde posameznik v neprijetnih okoliščinah ali se posname zelo zasebna zadeva. Zato je tako pomembno, da se z navedenimi ukrepi možnost takih neželenih posledic minimizira. Nenazadnje je cilj storitve prikaz ulic in ne prikaz ljudi.

Piškotki. Nasprotniki pravijo, da gre za nesmiselno in slabo uredbo, ki jo Slovenci izvajamo celo ostreje kot ostala Evropa. Kaj je pravzaprav namen uredbe in ali bi se jo po vašem mnenju dalo izvesti bolje?

Določbe slovenskega zakona in evropske direktive so enake. Namen uredbe je dvojen – dvigniti obveščenost javnosti o piškotkih, predvsem o sledilnih, in posameznikom dati možnost odločanja, komu bodo dovolili, da jih sledi na internetu. Tako kot nas nihče ne sili v klub zvestobe, temveč se sami odločimo, da bomo vanj vstopili in da bodo naši nakupi beleženi. Kako bi se počutili, če bi nekdo na vratih trgovine rekel, da lahko vstopite, a da bodo takoj sledili vsem vašim nakupom in ogledom izdelkov na policah, če vam kaj ni všeč, pa pojdite drugam?

Del oglaševalske industrije se s pravico odločanja, ali želiš biti sleden, ne želi sprijazniti. Ohraniti hoče stanje, kjer smo bili s piškotki privzeto včlanjeni v 'klub zvestobe'. Večina nas tega sploh ni vedela in le redki se iz njega znajo 'izpisati'. Na dolgi rok bo vsem jasno, da lahko nekomu slediš samo, če se je ta s tem strinjal. Vedenjsko oglaševanje na internetu mora biti pošteno in transparentno. Številne spletne strani, ki niso toliko odvisne od oglaševanja, z zakonodajo nimajo težav in so uporabnike obvestile o piškotkih ter jim dajejo pošteno možnost izbire. Drugi pa upajo, da bodo z nadležnimi obvestili in pokvarjeno uporabniško izkušnjo uporabnike prepričali, da gre za birokratsko neumnost. Kar seveda ni res. Zakonodaja zasleduje cilj večje transparentnosti in vrnitve moči odločanja glede sledenja v naše roke.

Morda bi bil bolj uspešen pristop zakonodaje takšen, ki bi najprej zahteval obvestila, po določenem prehodnem obdobju pa podajo možnosti, da se uporabniki odločijo, ali želijo biti sledeni s piškotki ali ne. A v vsakem primeru gre za dolgotrajen proces, ki se je šele dobro začel.

Assange, Snowden, Manning … Sodno so preganjani, a imajo javnost na svoji strani kot razkritelji dokumentov, ki različne vlade spravljajo v slabo luč, ker izkazujejo, da države obilno kršijo zasebnost svojih državljanov. Imamo ljudje pravico vedeti take stvari? Gre tu res za kršenje zaupnosti ali bolj za razkritje dejavnosti, ki so dostikrat protizakonite? Kje je meja med zaupnostjo in transparentnostjo delovanja države?

Ta meja je tanka in zahteva tehtanje od primera do primera. Osebno menim, da bi morale države biti bolj transparentne in da bi morali vedeti, kdaj država krši svoje lastne zakone oziroma kdaj so ti zakoni neustavni.

Čisto konkretno: kaj ponujate običajnemu državljanu? Ali obstajajo situacije, v katerih se lahko obrne na vas? Morda kak primer.

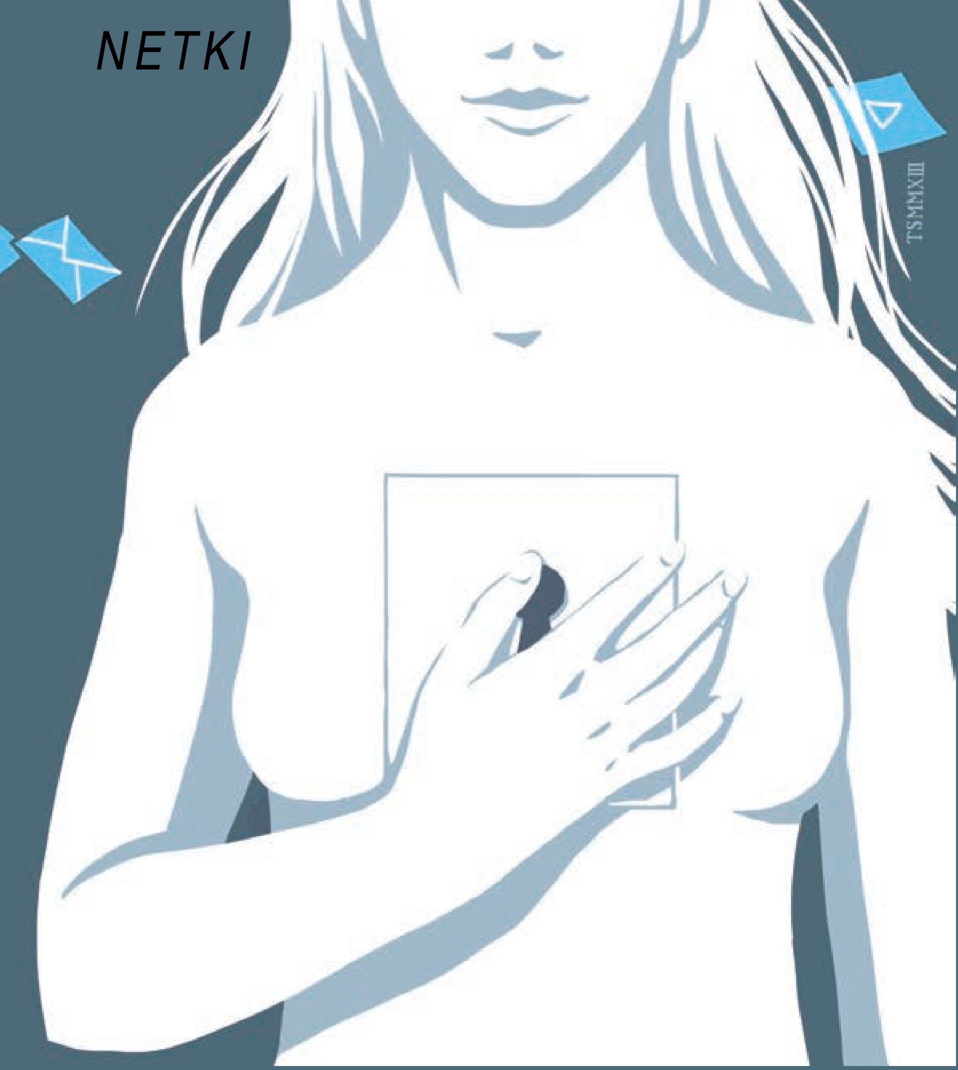
Državljani nam lahko prijavijo zlorabe osebnih podatkov, na primer zbiranje podatkov, objavo in podobno brez vaše privolitve ali zakonske podlage, prodajo vaših podatkov drugim pravnim osebam, nadzor delodajalca nad tem, katere spletne strani obiskujete in take reči. Naši inšpektorji preverijo, ali je to tega res prišlo, in ukrepajo. Na naši spletni strani *www.ip-rs-si* lahko najdete več tisoč mnenj o konkretnih situacijah, denimo ali sme šef brati mojo e-pošto, smernice in druga gradiva. Smo tudi pritožbeni organ, če od države ne dobite informacije javnega značaja ali če vam upravljavci osebnih podatkov nočejo dati vaših lastnih podatkov. Do tega imate pravico po ustavi in na naši spletni strani najdete obrazec, s katerim jih lahko zahtevate.

Kaj so osnovni koraki, ki bi jih priporočili našemu bralcu, da si zagotovi zadovoljivo mero internetne zasebnosti?

Prvi korak je ozaveščenost, da zahtevamo informacije o tem, komu dajemo osebne podatke, katere in kaj bodo s tem počeli ter komu jih bodo posredovali. Varstvo osebnih podatkov je namreč pravica, da se sam odločaš, kaj boš delil s kom in zakaj. Pomemben korak je tudi, da ne jemljemo zasebnosti drugim in da ne objavljamo slik in podatkov drugih, če nismo prepričani, da jih to ne moti.

Za upravljavce spletnih strani, ki nam želijo slediti brez našega soglasja, priporočamo dodatke za brskalnike, ki omogočajo upravljanje in blokiranje piškotkov. Vsekakor so na mestu vsa standardna priporočila glede varnosti, od pametne izbire gesel in previdnosti pri objavah do prepoznavanja internetnih prevar, poskusov kraje identitete in socialnega inženiringa.

"Si predstavljate stroj, ki bi po interni televiziji pošiljal relevantne podatke na vse pomembne sestanke? Recimo, da višji uslužbenci načrtujejo akcijo v Afganistanu. Vse teče po načrtu, nakar nekdo vpraša, koliko šol imajo v tej državi in kakšna je pismenost. Nihče ne ve (govorim teoretično, seveda!), potem pa uradnik zavrti številčnico in čez trideset sekund vse podatke natisne teleprinter. Do konca sestanka na enak način dobijo podatke o letalskih družbah, ki letijo tja, profil sovjetskega veleposlanika in položaj pakistanskih oboroženih sil ob meji. Vrhunsko, kajne?" - Orrin Clotworthy, CIA, 1962



To, o čemer je sanjal agent Clotworthy, je petdeset let kasneje vsakodnevnost. Ne le za vohune, marveč za vsakogar z internetno povezavo. Se vam ne zdi, da nas to vse po malem naredi za vohune? Sicer ne špegamo podatkov za korist te ali one vlade, ampak predvsem v lastne namene. Recimo: bil sem dogovorjen z znancem, a me je odpikal, češ, ostati moram v službi. Pol ure zatem sem na Twitterju opazil, da je ravno takrat postal župan Koloseja, ker mu Foursquare tovrstne posodobitve objavlja samodejno. Služba, a?

Telefon, to sem jaz

Še manj se zavedamo, koliko življenja nosimo danes v mobilcu in kako prekleto malo je zaščiten. Večina znancev ima odklep telefona le na poteg, nekateri na vzorec, le dva imata kodo. Pa še tisto mu lahko gledam pod prste. Ko ga ob pivu pritisne scat, ga odklenem mimogrede, nakar lahko v njegovem imenu spreminjam spolno usmeritev na Facebooku, pošiljam nespodobne SMSe ali celo nastavim samodejno objavljanje lokacije na Googlu oziroma kakem drugem družabnem omrežju. Vse to medtem, ko nič hudega sluteč prazni mehur.

Upam si špekulirati, da ob zadnjem stavku ni bilo množičnih misli: "O groza, kaj, če bi kdo to storil meni!" Ne, večina bi me prosila, naj razložim postopek, da bodo lahko sami špijonirali, ker recimo sumijo, da jim ga boljša polovica špiči naokoli. To početje je protizakonito. A koga to briga, navsezadnje z dokazi ne bomo šli sodišče, porečete. Vsekakor je na mestu nasvet nesojenim žrtvam: če se partner malo preveč zanima za vaš aparatus ali namiguje, da mu dajte svoja gesla, ker med vama ni skrivnosti, premislite o razmerju.

Še dobro, da imajo organi pregona tu bolj zvezane roke. Pa ne le oni. Zakaj, mislite, da vam ob klicu na oddelek za pomoč posnet glas najprej pove, da se klici snemajo? In čemu rabijo znaki, da je objekt pod videonadzorom? Odganjanju vlomilcev? Ne, tam so v opozorilo vsakomur, ker te brez tvoje vednosti in (tihega) pristanka ne smejo posneti. Ne vem, če se spomnite primera srednješolke, ki jo je sošolec posnel, ko se je predajala mesenim užitkom za Savo (Dule Savič!). Takrat ga je nesramnež na spletu objavil namerno. YouTube je poln videov, ob katerim je udeležencem lahko res nerodno, čeravno niso tako eksplicitni. In ko nesrečniki trudoma dosežejo, da se posnetek umakne, je ta že petkrat naložen nanovo.

Še bolj kritično je, da ti zmore danes telefon slike in filmčke nalagati samodejno in na več servisov hkrati. V metapodatkih pa so navedeni datum, ura snemanja in koordinate GPS. Vse lahko izklopiš, a večina niti ne pomisli, da slika nosi s sabo dodatne informacije, oziroma ne ve, da metapodatki obstajajo. Ne potrebuješ ekspertnega znanja, da prideš do njih. Zna jih prikazati vsak pregledovalnik podobic, saj so v lastnostih datoteke.

Zvok neizogibnosti

Prvi odziv ljudstva na razkritje Prisma je bil, kako preprečiti nezaveden odtok informacij z lastnih računalnikov. Na spletu so se hitro pojavili vodniki, kako se izogniti špijoniranju multinacionalk za ameriško vlado, ki so vključevali rabo Linuxa, Firefoxa in druge odprtokodne programske opreme, alternativnih spletnih iskalnikov in celo nameščanje neuradnih romov na androidne telefone. Pa seveda izbris računa na Facebooku in Googlu+.

Same neumnosti. Preveč je hekerjev, ki bi sumljivo obnašanje programja takoj odkrilo, zatorej paranoja ni na mestu. Velja pa presoditi, katero programje boš uporabljal, in se poučiti o tem, kakšno ceno plačuješ – ne nujno v denarju. V dobi vseobsegajočega potrošništva smo se vse preveč spremenili v odjemalce, ki požirajo ogromne količine podatkov, in smo vse premalo stranke s pravicami, ki iz tega izhajajo.

Banalen primer, ko ne špijonira država, so kartice zvestobe. Koliko jih imate? Ste prebrali pravila sodelovanja? Sploh veste še kaj drugega, kot da dobite na kartico nazaj denar, pike, popuste? Čemu bi bil prodajalec tako dober, da bi vam nudil popuste? Samo zato, da bi največ kupovali pri njem? Nak. Programi zvestobe so namenjeni temu, da beležijo vaše nakupe in tako pri trgovcu ustvarijo profil, hkrati pa iz mase udeležencev razbirajo trende, kaj se kdaj najbolj prodaja. Dejstvo je, da Mercator bolje od vas ve, kaj kupujete. In čeravno so se ob podpisu pogodbe zvezali, da podatkov ne bodo delili s tretjimi osebami – evo, zdaj vse o vas ve Agrokor kot novi večinski lastnik naše največje trgovske verige. Ste se strinjali, da sme te podatke vedeti zloglasni hrvaški tajkun? Po vsem sodeč je varovanje osebnih podatkov raztegljiv pojem.

Ne se odklopit

Popolno digitalno zasebnost lahko dosežeš le tako, da se se odseliš v divjino. Ni namreč dovolj, da prenehaš uporabljati vse spletne storitve, in že to je za današnji način življenja malodane nedoumljivo. S tem si samo prekinil dotok lastnih podatkov, dočim tisto, kar o tebi objavljajo drugi, stežka preprečiš. Družbena omrežja so nenehno pod pritiski informacijskih pooblaščencev: jemljejo si prevelika pooblastila, ne dopuščajo naravnega trohnenja podatkov, ne zmenijo se za izrecne zahteve, da svojo digitalno prisotnost preprosto odstraniš. A vsi ti očitki izvirajo iz filozofije interneta, ki je nastala v devetdesetih. Interneta, ki je bil zamišljen kot vseobsegajoč arhiv, do katerega bi bilo mogoče dostopati venomer. Nekdaj smo bili nad to idejo navdušeni, ker preprosto nismo dojeli, da hramba vsega pomeni točno to. Da splet ohrani podatke, ob katerih bi najraje zanikali, da smo bili pred petimi ali dvajsetimi leti tako trapasti.

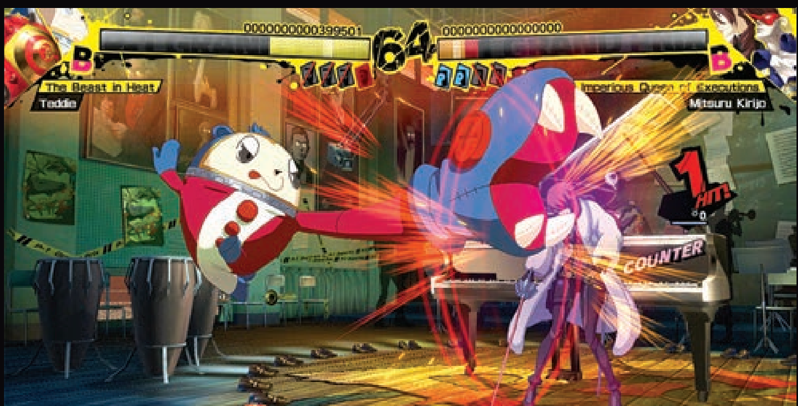
Odločitev, kdo sme videti naše življenje, mora zato ostati pri nas, uporabnikih. Kar pa pomeni, da je potrebna regulacija. Tudi zato, ker je v podatkih, ki smo jih lahko toliko časa brezskrbno delili, preveč vrednosti, ki lahko nekomu prinese ogromno korist. Dostikrat neposredno v našo škodo. Tako se je internet spremenil iz orodja, ki bi gnalo napredek človeštva, kar je bila vizija spletnih pionirjev, v platformo, kjer se okoriščajo izbrani posamezniki oziroma podjetja.

Toda čakati, da bo nadzor in varstvo zagotovil državni aparat ali mednarodne inštitucije, je oslarija. Birokrati niso varuške, ki bi nas držali za rokice in skočili na vsak naš togoten jok. Bi pa morali biti dobrodošla pomoč, ko zaznamo, da naše pravice krši močnejša stranka v pogodbenem razmerju. Odgovornost, da v tovrstno razmerje sploh stopimo, ostaja na nas samih. Zato velja trikrat premisliti, kaj v zameno za svoje storitve dejansko zahtevajo od nas. Že Benjamin Franklin je dejal, da si tisti, ki se zavestno odpove lastnim svoboščinam v zameno za varnost, ne zasluži ne enega ne drugega in bo na koncu izgubil oboje.

"V podatkih, ki smo jih toliko časa brezskrbno delili, je preveč vrednosti, ta pa lahko nekomu prinese ogromno korist. Dostikrat neposredno v našo škodo."



Persona 4: Arena



Kje drugje kot v japonarski pretepačini bi se spopadla človeku podoben plišast medved, ki med drugim napada s televizorji, in seksi nastopaška študentka?

Barvitosti pritiče odlična j-popasta glasbena podlaga. V Evropi je na ločenem CDju dodana omejeni izdaji, ki pa kljub tej velikodušnosti velja le kakih 25 evrov!



85

Tudi Sneti ima persono. Iz njega skoči, ko zavoha idrijske žlikrofe.

PS3 / X360 Arc System Works / Atlus



Arena je prva pretepačina na temelju niza Megami Tensei, ki je v veliki meri posvečena fanom. Med drugim so terjali vključitev japonskih glasov in to tudi dobili.

V Sloveniji je ne poznamo dosti, toda v Združenih državah, zlasti pa na rodnem Japonskem, je Persona priljubljena serija. Gre za niz igranj domišljijskih vlog, ki se je odcepil od matice Megami Tensei ('Reinkarnacija boginje') in doživel uspeh. Osredotoča se na srednješolce, ki udejanjajo misli v obliki fantazijskih bitij – in natanko to počno v posrečenem, od strani gledanem pretepaškem odvrtku Arena, enem od tekmovalnih kategorij letošnjega turnirja EVO.

Izvedel si vse

Le en pogled na slike bo poznavalcu zadostoval, da ugotovi, kdo so avtorji. Arc System Works, kakopak, ovenčani s slavo Guilty Geara in BlazBlueja. Barvita, podrobna, iz animejev napajana dvorazsežna grafika udarja z značilnim slogom in navdušuje množico podrobnosti. Ozadja so nekoliko manj dodelana kot v BlazBlueju, zato pa so paša za oči tako liki kot bliskanje, ogenj in štrom.

Naslednja vez z Arcovim izročilom je močan poudarek na zgodbi. Scenarij veli, da se gruča učencev znajde v televizijskem svetu (to je direktno povezano s Persono 4 za PS2 in Golden za vito), kjer bizaren medo v oglavnici uporabi psihozvijače, da se začno boriti med sabo na turnirju. Vsak od trinajstih likov ima zgodbo, ki neprimerljivo presega tiste, ki smo jim v pretepalkah običajno priče. Občasno se fabula razcepi glede na odgovore v dialogih in toliko je je, da se Arena že spogleduje z vizualnim romanom. Posamične povesti, ki se prepletejo v krovno, so zanimive. Niso pa idealne za hitro zvrst, kot so mlatilnice, saj si redno priča po četrt ure golega teksta, ki v blokih pod slikama udeležencev napreduje s pritiskanjem na gumb in za nepoznavalca le s težavo ne izzveni v nakladanje, ki ga je težko spremljati in doumeti. Da, kakor ta klobasasta poved. Manj bi bilo zlahka več, česar se zave alternativen enoigralski način, ki razglabljanje zbije na minimum. Če hočeš čimprej lomiti rebra, je to modus zate – in kdo si tega ne bi želel ob tako kakovostnem borilnem sistemu?

Nagarbal si vse

V temelju uporabljaš le štiri gumbe, kar je kul za tiste, ki igrajo z joypadom. A to še zdaleč ne pomeni manka globine. Šibkega in močnega napada si namreč ne lasti zgolj lik, ki si ga izbral, marveč tudi njegova persona – drugi jaz, ki ga prikličeš z določenimi potezami. Njihov dizajn je še boljši kot osnovnih borcev, saj je paša za oči, ko se ob punci z rotirajočim topom pojavi starogrška boginja, lično stevardeso pa obogati dolgonog oklep brez glave. Toda persone niso supermožje in superžene, saj ti jih lahko nasprotnik 'zlomi', nakar morajo počivati. Premalo se zanašati nanje ne gre, preveč tudi ne.

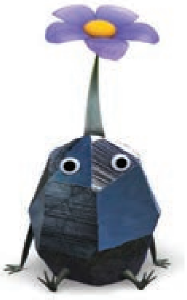
Lovljenje ravnotežja tvori jedro Arenine privlačnosti. To je fajterščina, ki je na nizkem nivoju ni težko dojeti, k čemur pripomoreta v redu interaktivno uvajanje (lahko bi bilo še prijaznejše in kompletnejše, tako kot v Skullgirls) ter tvorjenje samodejnih kombinacij. Te zahtevajo le drkanje knofa, da se niz napadov izteče v bombastičen zaključek. Na drugi strani pa čaka obilica naprednih mehanik, od ubadanja s supermetrom, ki ga potrebuješ za vse vrste silnejših napadov, prek stanja 'awakening', v katerega vstopiš, ko ti zmanjkuje moči, do preklica bloka in giba za podaljševanje kombinacij, kar ustreza Street Fighterjevemu FADCju. Občutek je bolj divji kot v Capcomovem zastavonošnem fajterju, tudi zato, ker je treba pri launcherju razbijati po knofih. Vendarle norosti Marvel vs. Capcoma ni. Še dobro.

Tvoje lastne kombinacije naredijo bistveno več škode kot auto-combo, dočim je odkrivanje sposobnosti posamičnih likov pravi užitek, saj se nesluteno razlikujejo. Trinajst se ne sliši prav dosti, ko primerjamo s številčnejšimi zasedami iz Street Fighterja in Mortal Kombata. Vendar tu ni ponovljenih karatejcev in nindž, kajti vsak borec je edinstven in dosti samosvoj celo glede na BlazBluejevo izročilo. Dodobra jih spoznaš v načinu challenge s skoraj štiristo izzivi, ki preizkusijo naučeno. Bolj kot umetna pamet, ki ni za odmet, ampak saj veš, kako je s tem v pretepačinah. Ni ga čez živega nasprotnika, ki ga najdeš na spletu. Programska koda za povezovanje je odlična, kot smo od Arcov navajeni, in na razpolago so tako čakalnice (lobbyji) kot nerangirani in rangirani boji.

Premislil si vse

Ob vsej krasoti par pomislekov vseeno imam. Dizajn bo kakor pri BlazBlue sedel zlasti velikim ljubiteljem japonskega, dočim zna biti udinjanje animejem komu zoprno. Težava je tudi manko čustvene povezave – Ryu, Sub-Zero, Hwoarang (Tekken) in Batman (Injustice) so pri nas znani, Personini čudaki pač ne. In evropskih nasprotnikov na spletu, ki nudijo najbolj gladko igranje, ni toliko kot v bolj priljubljenih pretepačinah, saj je skupnost manjša.

Vsekakor pa je to igra, ki omogoča taktično razmišljanje, samotarsko vajo ter kvalitetno tekmovanje. Je prelomna? Ne. Je ob SSF4, BlazBlue Continuum Shift Extend in kupu drugih modernih udarjalnic potrebna? Najbrž ne. Je dobra? O ja.



Pikmin 3



O tretjem rodu pikminov, ki so se rodili na gamecubu, se je govorilo že v dobi starega wiija, a je špil zorel bistveno dlje in preskočil na naslednjo generacijo. Na wiiju u je zdaj zaživel v prelestno visoki ločljivosti, kar na starem sistemu ne bi bilo mogoče.
Pikminski planet je čudovit, zato ne čudi, da ostaja priljubljena točka vesoljskih popotnikov. Spet ga obišče raziskovalna odprava, ki tokrat po vsemirju išče hrano. Poleg dragocenega sadja jih v novem svetu pričakajo endemični prebivalci, pikmini. To so rastlinska bitjeca v velikosti mravelj, ki rada poprimejo tako za delovne kot bojne naloge.



Kristalne prepreke strejo le skalnati pikmini, za peščene pa so boljši rdeči. Šefi radi kombinirajo šibkosti.



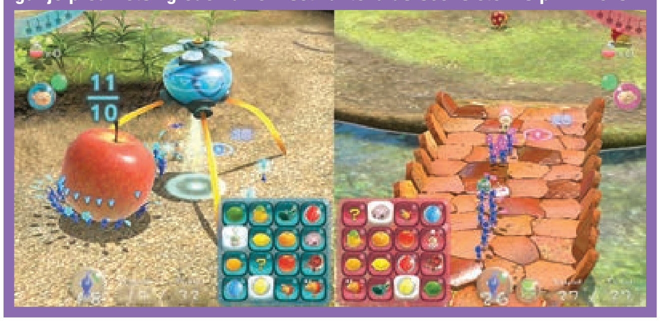
Vesoljčki v nasprotju s pikmini niso brezimne lutke, saj štorija dobro izgradi njihove značaje.



Pikmine lahko k večji bojevitosti spodbodeš z napojem iz jagod. To je posebej koristno pri šefih.

Cvet pri cvetu

Pikminske igre so raziskovalne strategije z masovnim poveljevanjem. Pikminčkov je namreč kot marjetic na travniku, ob čemer niso samostojni in potrebujejo vodstvo. Možnosti pri tem so dodatno razširili. Prvi del serije je imel enega načelnika, drugi dva, pričujoči pa da na razpolago tri. Delo je tako mogoče razdeliti. Eden od vodij v bazi recimo skrbi za razplod in zaloge, medtem ko druga četa raziskuje in si utira pot po pokrajini. Ponekod moraš z nekaj premisleka uporabiti vse tri voditelje, čeprav se v sposobnostih žal ne razlikujejo. Te sodelovalne naloge so v glavnem niz klancev in preprek, čez katere je treba vreči enega ali dva načelnika s četo, da lahko dosežejo poprej nedosegljive predele.
Špil je razdeljen na štiri prostrane stopnje, ki tematsko spominjajo na letne čase. Kot prej gre za gigantske okoljske puzle, polne ovir in skrivnosti. Treš jih postopoma, ko se vračaš z novimi vrstami pikminov. Rdeči so najboljši bojevniki in odporni na ogenj, rumeni ljubijo elektriko, modri pa vodo. Novi so skalnati debelušči, ki lomijo oklepe in kristalne ovire. Bogatejša je tudi mušja kategorija, ki se ji pridružijo leteče čebelice. Te so kljub majhnosti zelo koristne, saj jih razgiban teren ne moti in so zmožne prenašanja bremen po zraku. Raznolike čete so ključ do uspeha, saj izziv ni le okolica, temveč tudi številni sovražniki. Ti so v večini povzeti od prej. Naokrog lomastijo požrešne, psom podobne pikapolonice, hitinasti členonožci in ostale roparice podrasti.



Stopnje za izzive in tombolo so manjše, a pisane in naphane z zakladki. Dviganje predmetov glede na velikost zahteva določeno število pikminčkov.

Dogajanje je razdeljeno na petnajstminutne dneve. Tako kot v dvojki časovne omejitve za dokončanje ekspedicije ni, vendar so težavnost vseeno malce privili. Vod za preživetje potrebuje sok iz najdenih sadežev, zato je treba skrbeti za obnavljanje futra. Zaloga tetrapakov dnevno kopni, s čimer Pikmin 3 dobi nekaj več ostrine.



Temnic tokrat ni, zato pa so v eno od stopenj dodali možnost prevoza z lokvanji. Sistem je varnejši, kot se zdi.

Zaripla piščalka

Zgodbe je za okrog deset ur, kar je manj kot v predhodnicah. Kasneje iščeš preostale kose sadja in preigravaš izzive. Ti v manjših, namenskih stopnjah predočijo hitrostno zbiranje plodov, ugonabljanje pošasti ali borbe s šefi. Vse je mogoče igrati tudi v paru na razdeljenem zaslonu, kjer so pripravili še nekaj posrečenih nivojev z igranjem tombole. Spletne plati ni in kljub okrepljenemu družabnemu vidiku Pikmin 3 ostaja pretežno enoigralska izkušnja.

Doslej se vse sliši precej znano, ena od sprememb pa je nadzor. Na ujevem kontrolerju je prikazan zemljevid, po katerem se lahko z dotiki premikaš in po njem pošiljaš poveljnike. Zelo ugodno je, da se zna striček s četo pikminov samodejno sprehoditi na želeno mesto. Drugotna možnost ročnega zaslončka je prikaz slike iz igre, da lahko spodobno igraš brez televizorja. Začuda te možnosti niso uporabili za dvoigralstvo, ki je omejeno na razpolovljen ekran.
A kakor je tabla wiija U kartografsko priročna, glede samega nadzora stopi korak nazaj in se pri tem še spotakne. Ker leva gobica skrbi tako za premikanje kot za merek in piščalko za klicanje pikminov, je zlasti slednje nerodno. Marsikomu bo star način nadzora z wiiljincem in nunčakom bolj pri srcu, saj je natančnejši in zanesljivejši, čeprav brez praktičnosti dostopnega zemljevida.
Ne glede na način nadzora pa preseneti, da je umetna pamet še krajša kot običajno. Pikmini se redno zatikajo za vogale, padajo v vodo in se ne odzivajo na klice. Ob najmanjši motnji se četa razleti kot regratova lučka, kar je v bojni vročici smrtonosno. Pri tem ne pomaga veliko, da imaš tri vodnike, saj sistem ni zares modularen. Namesto da bi imeli jasno ločene pristojnosti ali vsaj možnost fiksne izbire barv, moraš mikroupravljati vsakega posebej, sicer le čakajo ukaze in nekoristno postavajo. Boji z močnejšimi pošastmi so zato stresni, spoprijemi s šefi pa neredko večdnevne epopeje. K sreči se grdobe vmes ne pozdravijo.

Bojna vrtnarija

Pikminska saga je zadovoljna v svojem utrjenem svetku, kamor zaidejo redki in kamor že od začetka iz davnega leta 2001 ni zapihal zares svež veter. Saj ne, da bi bilo s tem čarobno privlačnim ekosistemom kaj narobe. Vendar bi si wii u zaslužil pogumnejši korak naprej. Prostor za izboljšave je zlasti pri umetni pameti in poveljniških prijemih. Kljub srčkanosti je pikminski planet namreč enako krut kot prava narava. Če nisi pazljiv in karseda spreten, te mimogrede pohrusta.

79 *Zelenjava brezglavo teka naokrog, Navi pa brlizga, da gre skozi ušesa.*
wii U — Nintendo

Monster Hunter 3 Ultimate



Cha-Cha in Kayamba sta umetnopametna kompanjona, ki ju pridobiš sčasoma. 'Shakalaka warriorja' plešeta, nosita maske in izvajata pomočniške čarovnije.

Tretjeosebna akcijska erpegejka Monster Hunter je fenomen, le da v neki drugi deželi – tisti, od koder so samuraji. V Ameriki in zahodni Evropi se je še kar prijela, ni pa to primerljivo z manijo, ki jo vsaka nova inačica ustvari doma na Japonskem. O njej se meni staro in mlado, izmenjavajo si taktike, prosijo nasvetov in iščejo soigralce za družno mikastenje nakaz.

Naj bo v solo ali v več, klanje je daleč najbolj poudarjena MHjeva plat. Medtem ko zahodneži v Skyrimu čvekamo, postopamo po mestih in se čudimo neprekinjenim planjavam, Japonci vstajajo z bornega ležišča v ribiški vasici in se triinosemdesetič podajo v domala enako bližnjo okolico. Edina sprememba je, da naokoli lomasti monstrum, čigar rogove gilda potrebuje za povečanje potence. Ali kaj podobnega, kdo bi vedel pri teh posušenih starcih.

Omejitve se le še nabirajo. Ozemlje je dokaj majhno in staromodno ločeno na sobam podobne lokacije, med katerimi je treba nekaj sekund strmeti v ekran 'Now loading'. Nič ni potikanja po ječah, obiskovanja oddaljenih gradov in podobnega. Osebki, s katerimi se je moč meniti, so izven naselja bele vrane. Še manj je okruškov zgodbe, ki gre takole: “Mi revni ribiči, ti silak, ki upleniti tečno morsko kačo Lagiacrusa, kthxbye.” Vse drugo je trobezljanje za vzdušje.

So nori ti Japonci, da imajo radi tako enostaven, da ne rečem nazadnjaški špil? Človek bi si mislil, da je vsa dežela obtičala v devetdesetih. A ne sodita prezgodaj, prebivalec Tamriela ino meščan Caldeuma! Kakor Monster Hunterjem manjka širine, to sčasoma v veliki meri nadomestijo z globino.

Moga, čudna vas domača

Poudarjam, da sčasoma, kajti spočetka se zdi Monster Hunter celo v najbolj napredni inačici 3 Ultimate kot slabo kuhana, pekoča bržola. Hecno je vse, od azijatske vasice Moga, ki rabi kot izhodišče za plenilske pohode in sčasoma ponudi obdelovanje polja ter pomoč ljudem v slogu Animal Crossinga, prek prebivalcev, ki čvekajo do nezavesti in nič ne povedo, do otoške okolice, ki ji ne bi mogel pripisati tehnološke naprednosti. MH3U je navsezadnje spedenan Monster Hunter Tri, ki je že pred štirimi leti izšel za kilavi wii. Je lepši, a se mu zapuščina pozna v statičnosti in oglatosti vsega.

Predvsem tistim, ki so vajeni obilnih tutorialov, ne bo jasno, kaj naj bi sploh počeli. In ko bodo ugotovili, kaj, ne bodo vedeli, kako. Ultimate je prijaznejši od Trija, a namesto jasnega uvajanja in ciljev še zmerom pleteniči s pomanjkljivimi razlagami, ki te pošljejo na internet gledat ter brat boljše vodiče. Bi rekel 'čitat priročnik', ampak natisnjenega ni in celo digitalni je ohrn! Na vsak način se dolgo ne znebiš občutka, da se toliko kot s pošastmi boriš z igro.

Približno enako časa traja, da se dodobra znajdeš. Pozabi na opletanje z rezili, ekspresno razpošiljanje puščic in rabo čarodejstva. Monster Hunterji so počasni, taktični naslovi, kjer je bistveno, da poznaš sposobnosti tako izbranega orožja kot plena. Si precej normalen človek brez blaznih nadnaravnih sposobnosti. Če boš silil v razjarjenega raptorja, drkal knofe in pričakoval zmago, boš hitro videl napis 'Quest failed'. Tudi zato, ker lahko pogled zakleneš le na večje pošastke, dočim je treba manjše ciljati ročno, kar je zlasti žurersko pri strelnih orožjih. No ja, še vedno bolje kot v inačici Tri, kjer lockona ni bilo.

Dlje kot si v igri, bolj moraš študirati vedenje bitij, krožiti, se izmikati, blokirati, izvajati protinapade, iskati šibke točke, uporabljati pasti ter alternativne metode, kot so zastrupljeni naboji, in podobno. Referenčna točka nista Skyrim in Diablo, marveč Dark Souls, Severance in podobne titule, ki poudarjajo boj.

Moj ruzak je moje carstvo

Sčasoma ti postane jasno, da igra od tebe pričakuje zlasti dvoje. Prvič, farmanje elementov. Pobrano, nalovljeno in izkoščičeno v vasi bodisi na lastno pest združuješ v predmete, napitke in podobno, bodisi prodaš, za kar dobiš cekin, ki ga vložiš v boljšo opremo. Le-ta je edini faktor, ki vpliva na tvojo moč, odpornost in ostale klasične frpjske pritikline.

In drugič, ne gre le za to, da si previden. Biti moraš dejansko *pripravljen*. Sproti je treba denimo paziti tako na življenjsko moč kot na kondicijo. Eno in drugo z napori upada, zato moraš lokati napitke in jesti, najbolje pečeno meso. Tega dobiš z rezanjem s trupel pobitih živali, nakar ga popečeš na tabornem ognju in zaužiješ. Še bolje je, če si odpočiješ v šotoru v kampu, a pri tem ne pozabi na uro, ki odšteva časovno omejitev. Takisto ne smeš dopustiti, da se ti orožje skrha, saj je tedaj manj učinkovito. Nazaj do sijoče ostrine ga spraviš z brusilkami. Če ti zmanjka šniclov, refoška, futra ali brusov, pa hladnih napitkov v puščavi ter toplih na ledenih poljanah, boš hitro v težavah. Pri tem luksuzni odstranjevalci utrujenosti stanejo in ne padajo poraženim sitnobam iz riti, prostora v inventarju pa je malo.

Vse to tvori razlog, čemu je Hunter tako neprijazen. S tem simbolizira težke pogoje, ki jim boš izpostavljen, in sporoča, da v temelju ne skuša zabavati, marveč – kako japonsko! – postavlja izziv. V naravi preživijo



Vsaka žival v MH3U ni krvoločna, kot kažeta ta miroljubna rastlinojedca, ki komaj čakata, da ponudita plečeta v obed. Kot vidiš, sta precej oglata, saj igra tehnološko ni biser. Navduši pa življenjska animacija pošastkov, ki krepi igralnost.

močni in če nisi tak, se raje poslovi. Moč pa pride tudi od vztrajnosti. Če bi rad bil uspešen, se pripravi, da boš ril po blatu za gobicami, ki jih potrebuješ za to ali ono pomado ... da boš ure zbiral snovi za ta ali oni kos opreme ... in da boš velikokrat poražen. Uspel boš le tako, da boš polome sprejel kot stopnice do triumfa in se igranju sceloma predal. Edino iz tega pride prava sila, neobhodna za odrtje številnih ihtavih animalij, ki tacajo po fantazijsko-prazgodovinskem svetu.

Bo zrezek jaz ali ono?

Te je kdaj napadla resnična zverina, denimo tiger ali medved? Mene tudi ne, a ne bi me presenetilo, če bi se obnašala tako kot v Monster Hunterju. Istočasno divje in previdno, nestrpno, toda premeteno, vedoč, kdaj je trenutek, da te poškoduje. Take so Hunterjeve beštije, ki nadkrilijo menažerijo v običajnih igrah. Celo nepremična okolica, ki začne navduševati šele, ko odkriješ vroče peščene sipine, zamrzlo tundro, poplavljeni gozd, vulkan in utrdbe v megli (glede na MH Tri je novih območij troje), se zaradi njih razgiba.

Za začetek jih je res veliko različnih. Na ducate manjših, na ducate zajetnejših in še enkrat toliko največjih, ki delujejo kot šefi in s katerih uboji kronaš lovske čine/range, v katerih okviru dobivaš kveste. Dosti jih temelji na dinozavrih in legendah o zmajih, tako da boš naletel na krepko zalogo zobatcev, ki grizejo, tacajo in bruhajo. A to še zdaleč ni vse, kajti v orjaškem snopu kvestov (nad tristo + brezplačen DLC!) se bo z neba spustil razjarjen pterodaktilast orel, v morskih globinah, kamor se boš potopil, pa ždi leviatanska kača z elektriko v gobcu. Vsi se gibljejo raznoliko in prav neprijetno življenjsko. Mestoma se ne zavedaš več, da gre poligonske tvorbe, tako prepričljiva so njihova obkroževanja, šviganja, udarjanja, zijanja in vreščanja.

Boji s količkaj večjimi nasprotniki so praviloma napeti kot elastika. Po eni strani zaradi tehnike, ki je nujna, ker tu pač ne boš frčal po luftu in se teleportiral na drug konec prostora. Ne, čakal boš, da se izkrivljeni jeti zapodi proti tebi, se v zadnjem trenutku umaknil, počakal par sekund, da si povrneš stamino, se pokril s ščitom, da boš preprečil kremplje iz obrata v trebušni votlini, izvedel čimmočnejši kombo, ki ne bo ne posebej dolg, ne spektakularen, in se pripravil na nov cikel. Nato ti bo poškodovana zverinica ušla in ji boš sledil, pri čemer boš naletel na trop manjših krvoločnežev, hi hi. Boš tedaj še imel zadosti moči in maž? Ne vem, ne vem. Še en vsakdan monster hunterja!



V vulkanskem svetu srečaš naprednejše zverine, ki znajo dobro udariti. Nujna je dobra priprava, kar pomeni zlasti dober oklep. Le-te tvorijo naprsniki, ščitniki nog in podobno. Naprednejše je moč sestaviti ali kupiti, kar velja tudi za orožja.

Orožarna, ob kateri odletijo prsti

A ne šteje le orožje in znanje mahanja, marveč tudi zvitost. Vsaka spaka je občutljiva na določenih delih telesa in na nekatere elemente (voda, ogenj ...). Še več, kot pravi lovec si recimo omisliš zastrupljeno meso, ki bo sestradanca ošibilo, ali tàko, ki ga bo omamilo. Navsezadnje se lahko odločiš, da boš kreaturo ujel namesto ubil, kar je težje in prinese več redkih nagrad. Do pokončanja vodi idealna pot, ki pa nikakor ni edina, kajti igra spodbuja eksperimentiranje.

Med drugim z orožji, saj ni tipskih poklicev, marveč lahko kadarkoli vzameš v roke drugo vrsto krepela. Nabor sega od meča & ščita prek kopja, macole in preklopne sekire do loka s puščicami in takega s strelivom. Šibkejša omogočajo bolj napadalen pristop z veliko izmikanja, druga so močnejša, vendar te naredijo statičnega in terjajo blokiranje, ki jemlje sapo. Tu se skriva ničkoliko potenciala za študiranje, iskanje učinkovitih pristopov in preizkus alternativ.

Zlasti ko sežeš v nalinijsko večigralstvo, ki namesto iskalnika partij in strežnikov uporablja ločeno pristanišče za srečevanje lovcev ali dobivanje prijateljev. Zbere se lahko gruča do štirih in se družno odpravi na kveste, ki so ločeni od puščavniških. Po začetku naloge se avtomatično vsi preselijo na območje z monstrumom, nakar spoznajo, da so njegovi napadi, ki učinkujejo v širino, precej nevarnejši kot v solo. Multi teče gladko in je brezplačen, ga pa neposredno podpira le inačica za wii U. Ona za 3DS se povezuje samo lokalno, razen če wiiju U dokupiš adapter za fizični ethernet. Tretja varianta je povezava wiija U in 3DSa za bližnje večigralstvo. Prenosna je bolj praktična in deset evrov cenejša, je pa res, da lahko igraš tudi zgolj na wii Ujevem kontrolerju. Če imaš raje 3DS, priporočam večji zaslon inačice XL, kajti na tamalem navadnežu zlahka kaj spregledaš.

Skozi kri do svetlobe

Boj sicer nikdar zares ne neha biti vsaj malo neroden, med drugim zaradi okorne kamere, in vsa igra je težko dostopna ter neelegantna. Take so bile igre njega dni, danes pa smo se razvadili in hočemo, da one ustrezajo nam, ne mi njim. A kot vse v Hunterjih, zlasti v Ultimatu, ima to namen in podlago. Tu nisi tipičen junak z nadnaravnimi sposobnostmi in nikdar ne moreš nehati biti previden ter ponižen. Igra ti ne dovoli pozabiti, da si le človek, ki v spopadu z naravo preživi po zaslugi tehnologije (orožij, oklepov ...) in drug drugega (kompanjona, družabniki na spletu). Reševanja sveta ni. Junaštvo je relativno.

Zato je izkoristek MH3U zelo odvisen od tega, kaj v igrah iščeš. Če sta to lahkotna zabava in hiter občutek zmagoslavja, ga za božjo voljo ne kupuj. Če pa pred obiskom ribiške vasice opustiš sanje o junaštvu in si pripravljen, da si boš slavo izboril z mnoštvov težko pridobljenih drobnih zmag, je dosti možnosti, da boš pečen za več sto ur kvestanja, izboljševanja ter grindanja. Tlačansko iskanje elementov za naprednejše predmete, ki ga je v kasnejših fazah igre kar dosti, se čuti manj naporno, ko ugotoviš, kako zelo si s tem krepiš možnosti za preživetje in kako v bojih, v katere se vmes zapletaš, treniraš za zahtevnejše naskoke. Vnovič ta nadvse japonska filozofija dela in (samo)izpolnjevanja v 'igrici', ki ti lahko sede ali te odbije.

Nekako tedaj tudi odkriješ pravi smisel: da ne igraš več zaradi boja, marveč zaradi življenja v tem svetu. Ta se čuti bolj realen kot v marsikakšni obsežnejši, bolj odprti frpjki. Velik dosežek za igro, ki izrecno poudarja klavski vidik.



Rogate dinozavrsko-zmajske nakaze so polne izrastkov in čekanov na hecnih mestih. Temu ustrezno nafrfuljeni so lovci, a z namenom. Bolj kot so načičkani, hudejšo opremo imajo, zato so naprednejši zalezovalci kičasti za skozlat.

84 *Sneti gleda paleorecept: "Eno zobatčevo stegno in tona vztrajnosti."*

wii U / 3DS — **Capcom / Nintendo**



NA POSKOK
BREZ KONCA IN KRAJA

Od jutranjega teka še vedno zadihani Sneti spiše prispevek o *endless runnerjih*, podzvrsti ploščadnih iger, v katerih tečeš, skačeš in dirkaš v neskončnost in ki ne odmeva toliko na sobnih sistemih kot na mobidikih. Ko jih predeluje, spet zašvica, le da tokrat od radosti nad nekaj finimi naslovi.

Ko sem se ondan spravil brisat robo s tablice, ker sem potreboval prostor za neko zajetno reč, sem presenečen ugotovil, da imam na strani s ploščadnimi naslovi več endless runnerjev kot normalnih arkad te sorte. Na vsak Cordy in Rolando sta mi v v pomnilniku drenjala po dva Temple Runa in Jetpack Joyrida. Ampak veš, kaj? S težkim srcem sem jih brisal, saj sem se navadil, da mi bistveno bolj kakovostno kot 50 odtenkov sive polnijo trenutke praznjenja na veceju. Meni in stotisočem drugih, kajti neskončni tekači so postali velik in nepogrešljiv del tako Applove kot Androidove tržnice. Brez dvoma so na telefonih in tablicah bolj priljubljeni od klasičnih ploščadnih arkad.

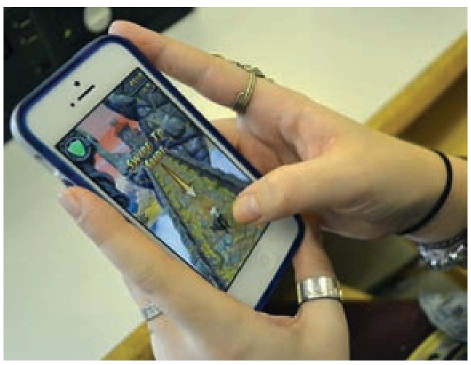
Tam so povzročili pravo renesanso tega žanra, ki se je za spoznanje prelila tudi na večje naprave. Canabalt je recimo priljubljen na računalnikih. Seveda pa glede popularnosti in številčnosti ni primerjave, kajti neskončne tekače na PCju, PS3 in 3DSu bolj kot ne iščeš z lučjo, dočim se na mobilnikih ne moreš obrniti, ne da bi se vate zaletel vsaj en. Ameriški igralski portal IGN ima recimo ob koncu leta kategorijo nagrad, ki se imenuje 'best mobile platform / endless runner game'. To pove dovolj.

Dotik, le dotik

Telefoni in tablice nimajo otipljivih gumbov za igranje, marveč je treba na ekranu drezati navidezne križce, gobice in knofe. Deluje, ni pa višek uživancije, zlasti ne na telefonih, kjer je zaslon manjši. Endless runnerji pa kontrolo močno poenostavijo. Tvoj lik teče ali leti sam od sebe, na tebi je le, da ga usmerjaš. To počneš bodisi z dotikanjem zaslona, s čimer ga pripraviš do skoka, letenja in podobnega, bodisi z nagibanjem naprave, da polzi v levo in desno. Kot nalašč za fon! Prvo metodo imajo najraje dvodimenzionalni naslovi, ki jih gledaš od strani, medtem ko se za drugo odločajo trirazsežni, kjer lik motriš od zadaj ali igraš iz njegovih oči.

Ne glede na nadzor je smisel podzvrsti enak. Kot pove ime, tečeš v neskončnost, po enem samem nivoju brez izteka. Šibaš neprestano, brez ustavljanja, dokler ne umreš (padeš v prepad, snejo te sovražniki, udariš ob oviro ...), kakor bi bil Sonic, osvobojen stopenj. Svet je 'proceduralno generiran', kot se reče – ni izdelan ročno, marveč nastaja sproti, deloma naključno na podlagi programske kode. Plus je vedno sveža izkušnja, minus pa odsotnost značilne plime in oseke dogajanja, značilne za pazljivo skovane igre.

Ko podležeš, dobiš točkovni izplen in nagrade. Veliko endless runnerjev je narejenih tako, da si s temi bonusi do neke mere okrepiš lik in da štartaš globlje v špilu namesto na samem začetku. Je pa res, da so tovrstne dobrote rade skrite bodisi za tlačanstvom, bodisi za plačilnim zidom, kajti nemalo tekačev je v osnovi zastonj, free 2 play. Lep primer je Pitfall, runnerska izpeljanka starodavne klasike z atarija 2600, kjer je odprtje denarnice praktično obvezno, če se hočeš znebiti duhamornega začetka.



Neskončni tekači so kot nalašč za zabijanje časa, ko čakaš na falafel ali pofafel. Prstani na roki pa prispevajo k boljši prevodnosti kože. Saj ne.



Pitfall je ena od mnogih izpeljank Temple Runa. Izstopa zlasti po imenu, ki se napaja iz klasične od strani gledane ploščade iz leta 1982.

Obzorje je daleč

V runnerjih imaš na avatarja dosti manj vpliva kot v običajnih platformerjih. S tem si osvobojen nerodnosti in kompleksnosti, kar mnogim čisto sede. Endless runnerji jih privlačijo prav zato, ker se ni treba toliko ubadati z gibanjem lika. Slednje je eden ključnih gradnikov ploščad, o katerih si lahko pregledne anale prečitaš v Jokerju 209 (članek Zakon prepada, id na stranki 8299), a je istočasno kamen spotike. Če bi imel evro za vsakič, ko sem v Mariu cepnil v prepad, ker sem malce zafrknil pri kombinaciji smeri in skoka, bi vam ta članek pisal z jahte na Karibih. Za nekatere je ukvarjanje z razdaljami in inercijo enostavno preveč.
Tekači omogočijo gladko premagovanje ovir tistim, ki so manj spretni, oziroma posvečanje dogajanju brez večjih komplikacij. Nekateri primerki, recimo Jetpack Joyride, gredo s tem dlje. Do te mere se oddaljijo od ploščad, da so bolj podobni dirkačinam, saj niti ne skačeš, temveč se bolj ogibaš z dviganjem in spuščanjem lika ter drsenjem levo in desno. Ne pomeni pa to nujno lahkosti. Pri dosti primerkih je treba biti sposoben in vztrajen, da skozi pospeševanje dogajanja in vse več ovir ter sovražnikov prideš daleč.
So potemtakem endless runnerji podžanr, ki je, heh, stekel po svoje in z matico nima več dosti zveze? Rekel bi, da ne. Razen v skrajnih primerih sta smisel in način igranja občutno ploščadarska. Domišljam si celo, da so tekači zaslužni za pritok igralcev v klasične platformijade. So pač nova inačica te starodavne zvrsti, ki se je že dostikrat preoblikovala in se še bo. Le da je bil včeraj najpomembnejši skok, danes pa je tek.

Canabalt

2009 – splet, iOS, Android, C64, ouya

Lani je Muzej sodobne umetnosti v New Yorku Canabalt vključil v razstavo o videoigrah, kar pa ni največji dosežek te spočetka edinstvene izkušnje. Špilčič oblikovalca Adama Saltsmana, ki deluje tako na namenskih napravah kot na podlagi Flasha v brskalniku, je namreč pred štirimi leti zakoličil endless runnerje.



Pomisleki ob Canabaltovem retrovidezu se brž umaknejo adrenalinu, ko pripičiš mimo golobov in se s ksihtom boleče zalepiš v zidarski oder.

Nastopimo kot možak, ki v mestnem okolju preprosto vedno hitreje teče na desno, da mu črni reklc vihra v vetru. Plašimo jate golobov in razbijamo šipe, z miškinim klikom ali tapom po zaslonu pa se ognemo smrtonosnim oviram, kot so zidovi, hladilniki in vrzeli med stavbami. Kleč je v tem, da mora biti pritisk-dotik ravno pravšnji, da stricelj prileti na varno in nabere še nekaj hitrosti – zaradi česar je naslednji skok še težji in zahteva še boljše reflekse, drugače tipčkove čekane iščemo širom mestnega parka. Zaradi neumornega pospeševanja dogajanja ima večina težave prej kot v pol minute. Sproti nastajajoča okolica v simpatični kvadratkasti grafiki, ki je precej nedotaknjena preživela selitev na commodore 64, je porok za to, da se postopka ni moč napiflati in da je primerjanje izida z drugimi na spletnih lestvicah nenehno privlačno.

Canabalt je prvi in še zmerom eden najbolj popolnih endless runnerjev, ki platformsko arkado na posrečen način zmeša z dirkačino. Bolj odbita varianta je Robot Unicorn Attack, a sam imam raje izvirnik, ki na iOSu stane 2,69 in na Androidu 2,49 evra.

Temple Run

2011 – Android, iOS

Medtem ko Canabalt in številne druge neskončne laufačine spremljamo od strani, je Temple Run uvedel tretjeosebni pogled od zadaj. Kot nabrit arheolog ga pičimo med zidovi starodavnih templjev, po votlinah in ozkih prehodih nad smrtonosnim morjem, da se Indiana Jones križa. Cilj imamo itak podoben: zlati idol. Mešanje skakanja in dirkanja ostaja, vendar je početje zaradi tridimenzionalnosti nekoliko bolj zapleteno. Ni treba namreč le skakati in počepati, marveč z nagibanjem naprave drsimo v levo in desno. Prav tako pot dostikrat zavije za 90 stopinj, kar pripomore k razgibanosti, in se celo razcepi.



Levo prvi Temple Run, desno drugi. Recept ameriške hiše z ruskimi človeki Imangi je pri obeh enak: hitrost, zabavnost in ožemanje.

Klonov in izpeljank Temple Runa je, kolikor hočeš. Med najbolj priljubljene sodijo **Brave** po Disneyjevi licenci, ki doda vmesno proženje puščic z nabrito škotsko punčaro ... risankasti **Subway Surfers**, ki nas pošlje med vlake ... prej omenjeni **Pitfall**, ki prav nesramno kopira Temple Run ... Zyngin **Running With Friends**, kjer bežiš pred španskimi biki, imaš za tekmece ljudi in se premikaš med stezami ... **Sonic Dash**, kjer se je receptu podredil sam Sonic the Hedgehog in takisto uporablja steze, ne gladkega premikanja levo in desno ... nažigaško srečni **Run'n'Gun** ... in letos izdani **Temple Run 2** z več vrstami ovir, kot so ognjene stene, svežimi okolji, boljšo grafiko in štirimi liki.

Žal TRjeve variante rade povzemajo požrtno varianto sistema free 2 play, kjer s pravimi soldi kupuješ kovance, da rešuješ lik smrti, nabavljaš oblekice in podobno. Sonic Dash je celo kupljiv, nakar vseeno utruja z mikrotransakcijami. Tudi zato mi Temple Run osebno nikdar ni sedel. Povrhu ga imam za pretirano enoličnega in grafično grdega. Je pa dodobra vplival na področje endless runnerjev, tako da je nepregledljiv.

Jetpack Joyride

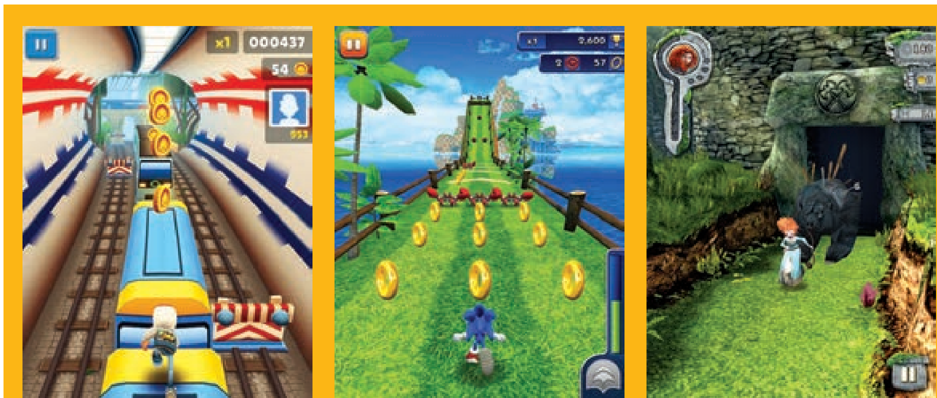
2011 – splet, Android, iOS, PS3, vita, WP8

Človeček Berry Streakfries iz skrivnega laboratorija ukrade raketni ruzak in se požene v beg. Taka je osnova te priljubljene in nalezljive leteče arkadice, ki je platformska le še v filozofskem smislu. Veliko več zveze ima z dirkačinami, saj tvoj možic frči in vedno bolj pospešuje. Z držanjem prsta na zaslonu ga dvigaš, če daš mir, pa začne sam od sebe padati. Sprva ni težav, po nekaj desetih sekundah pa se začne žur, ko hitrost poraste in se začno kopičiti ovire. Tako nepremične v slogu železnih drogov kot dinamične, recimo premični laserski žarki in sledilne rakete.



Če bi imel normalne kontrole, bi se temle oviram ognil dokaj zlahka. Toda v Joyridu lik leti sam, zato je bistven občutek za prostor.

Na srečo Berry ni nemočen, saj ne zbira le kovancev, temveč z dotikom škatle dobi naključno vozilo. Teh je dosti in spremenijo gibanje, od poskakujočega robota prek azijatskega zmaja do obleke, ki omogoča teleportiranje ter skakanje s tal na strop in obratno. Privlačnost temelji tudi na tem, da imaš nenehno odprte tri cilje, na primer poberi toliko in toliko kovancev ali preživi minuto. Boljši kot si pri njihovem opravljanju, več zvezdic dobiš, s čimer si višaš izkušenjski nivo ter odklepaš cilje. Nadvse fina igra, ki je za nameček brezplačna, a ne nažira s pogoltnim free2playstvom.



Z leve na desno vidiš tri izpeljanke Temple Runa za Android in iOS. Najprej so tu Subway Surfers, ki jih imajo mnogi za nadmočne Temple Runu. Upravičeno, kajti nivoji so zaradi drvečih vlakov zanimivejši, lik pa dobi nadgradnje, denimo raketni ruzak. Na sredini je Sonic Dash, ki ga kvarijo mikrotransakcije za vsak drek. Desno pa Temple Run: Brave, ki ni dosti več od TRja z novo kožico in streljanjem puščic.

Tiny Wings

2011 – iOS

Milijoni se zabavajo s tiči, ki niso jezni, temveč so farboviti in prijazni. To so čivkači iz Tiny Wings, jabolčne ekskluzive, ki jo dojameš v petih sekundah in je ne zamojstruješ v stotisočih. Kilav ptiček, ki ne zna dobro leteti, polzi po vijugavih tleh, ti pa s pritiskom na zaslon določaš, kako naj se odrine, ko se pridriča do vrha hribčka. Velike razdalje niti niso težava – večji problem je, kako pristati tako, da bo pernatež gladko zdrsnil po pobočju, kajti okolica se naključno ustvarja sproti in imeti je treba dober občutek.



Prizor deluje prazen, ker ti Tiny Wings pred tiča ne nabijejo kupa ovir. Na tebi je le, da z umirjeno preciznostjo premagaš čimveč gričevnatih tal.

Preprosti, nalezljivi recept, ki črpa iz Canabalta, osredotočena vsebina in luštna, čista grafika, ki najbolj zasije v HD-inačici za ipad, in način, kjer tekmuješ z računalniško nadzorovano perutnino, so iz Krilc naredili uspešnico z nekolikanj drugačnih pristopom. Definitivno je vredna runnerske pozornosti in 2,69 evra. Izpeljank je kar nekaj, med drugim čislani Ski Safari, ki dogajanje prestavi na sneg in ponudi tako smučke kot štirinožno beštijo, ki jo po kavbojsko jezdiš po tajgi.

Punch Quest

2012 – iOS, Android

Če bi rad med skakanjem še koga ali kaj dobro na gobec, svetujem odbiti Punch Quest. V simpatično risankastem pogledu od strani postaneš fantazijski junak, ki v gradovih teče na desno, s poskakovanjem premaguje ploščadi in globeli ter buta številne pravljične pošasti, kot so okostnjaki, kiklopi in vampirji. Še zlasti efektivno jim obisk pri stomatologu upravičiš s pobiranjem nadgradenj za pesti, s čimer te vplivajo na daljavo. Celo šefi se pojavijo na tvoji brezkončni tekaški poti, od frčeče lobanje do očesa na robotski roki. Avtorji so se očitno imeli fino in tudi ti se boš, sploh za tisti piškavi evro.



Kakšna razlika glede na Tiny Wings, kaj? Zaslon je poln nebodijihtreba, ki jih boksaš kot Cassius Clay na spidu, pa tudi pregrad in prepadov.

Whale Trail

2012 – iOS, Android

Whale Trail je v Jokerju 231 prejel visokih 86. Koncept je sličen Jetpack Joyridu, le da z držanjem prsta na ekranu dvigujemo letečega kita v sladkorčkasto pisani deželi. Igranja se priučiš takoj, a nevarnosti se namnožijo in med električnimi oblaki ni lahko priti v naslednjo barvno cono. Kaj šele, da bi mimogrede z odliko opravil številne stranske misije. No, nadzor je perfekten in za padec s proceduralno generiranega neba si si kriv sam. Zamera ostaja neraznolikost okolice, kar pa ob brezplačnosti in sploh ne pretiranemu udinjanju modelu free 2 play zlahka spregledaš.



Prisrčni leteči kitek in sladkorčkasta okolica dobro skrivata precej hardcorovsko jedro Whale Traila. Če hočeš igrati dolgo in dobro, je igra težka.

Into the Dead

2013 – Android, iOS

Če je endless runner trirazsežen, ni nujno, da sledi recepturi iz Temple Runa, kjer v lik buljimo od zadaj. Mogoča je tudi varianta, da špilamo iz oči, kakor se pripeti v Into the Dead.



Kdor je menil, da se bodo endless runnerji ognili zombijem, se je krepko motil. Osebno bi imel raje kakega kul avtomobilskega predstavnika zvrsti.

Znajdemo se na mračnem polju, polnem hodečih kadavrov, ki se jim je treba ogibati. Moremo se premikati bolj levo in desno, kot narekujeta robova ekrana, kar se sliši prijazno – dokler ne ugotovimo, da pri neprevidnem gibanju urno naletimo na grob in s tem na smrt. Je pa mogoče pobrati orožja, kot je puška šibrenica, s katerimi si utremo pot skozi grozde bazdljivcev, ki bi nas drugače pogubili. Dolgčas preganjajo cilji, na primer preteci petsto metrov, ne da bi koga poslal nazaj k mrtvim.

Igra ni blazno kakovostna, saj ji manjka tako različnih sovražnikov kot okolice ter se sčasoma izkaže za nekam plitko. Je pa pokazatelj, kaj se da v žanru storiti z nekaj domišljije. Naj zamenjajo zombije s politiki in imajo uspešnico.

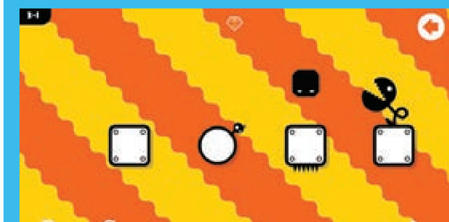
Kaj pa klasične ploščade?

Čeprav še zdaleč ne opišem vseh, na tablici rad preigravam klasične ploščadnice, in to je idealna priložnost, da jih par izpostavim. V prvo klaso štejem naslednje štiri:

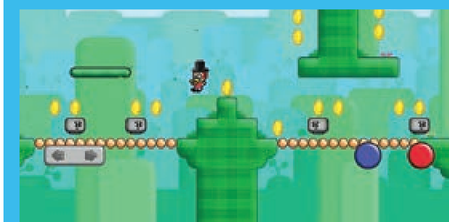
– **Rayman Jungle Run** (iOS, Android – Joker 232, 83; 2,79 EUR), kjer se Ubisoftova brezuda žvau poda na več ducatov zvito oblikovanih džungelskih nivojev in dokaže, da Maria izven Nintendovih sistemov ne pogrešamo preveč …



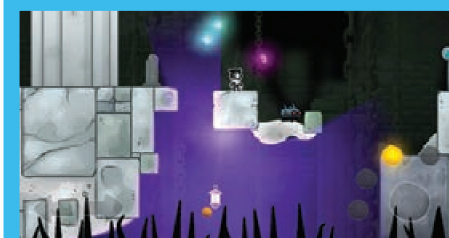
– **They Need to be Fed 2** (Android, iOS; 1,79 EUR), kjer v grafično minimalističnem svetu skačemo z bitjecem, ki ga gravitacijsko privlačijo planeti, vmes pa se pojavlja kup ovir in nakazic …



– **Mikey Shorts** (iOS; 0,79 EUR), kjer kot gibčen pobič na zelo klasičen, domala retro osembiten način premagujemo premikajoče se ploščadi in svetove, polne ozkih doskokov, velika privlačnost pa je usmerjenost v speedrune in tekmovanje z duhci drugih s podajanjem mobilne naprave …



– **Penumbear** (iOS; 1,79 EUR), kjer se naposled zaposlijo tudi možgani, saj je ravno toliko pomembno spretno skakanje kot mozganje ob svetlobnih ugankah – junaški medo namreč hodi po linijah, kjer se stikata svetloba in tema, kar botruje luštnim miselnim orehom.



Takisto so pozornosti vredni Sonic CD, Badland, One Tap Hero, Karoshi in Edge EX, čeprav ne take kot navedena četverica.

PRINCE OF PERSIA: THE SHADOW AND THE FLAME

Prince of Persia 2 iz davnega leta 1993 je bil eden izmed prvih špilov, ki sem ga kot dete igrala na očetovi 286ki. Dve desetletji kasneje ga je Ubisoft posodobil za androidne tablice in ipad. Vendar pri tem ne gre le za grafično nadgradnjo, marveč je nova izdaja obogatena tako igralno kot vsebinsko. Novi princ je podobno kot v Prince of Persia Classic, rimejku prvega dela, bolj akrobatski. Odriva se od sten, kotali se pod rezili in obvlada tri posebne napade.



Izziv igre je sprint od stikala do vrat, ki so nekaj etaž višje ali nižje. Orientacijo lajša puščica s štoparico, ki kaže v smer dvignjenih duri.

Znana zgodba govori o coprniku Jaffarju, ki je perzijskemu prestolonasledniku sunil palačo in princeso. Na nas je, da kraljeviču pomagamo priti skozi dober ducat stopenj, ki segajo od rudnikov do palač, in premagati številne okostnjaške in mesene stražarje. Četudi je okoliš po novem poligonski in so nivoji znotraj štirih svetov ukrojeni nanovo, ustroj ostaja zvest legendi. To pomeni pogled od strani in skakanje po ploščadih, izogibanje pastem, tekanje levo in desno ter mečevanje. Za napredovanje je treba iskati stikala za odpiranje vrat, vendar je to napram originalu poenostavljeno, saj ne terja pravilnega zaporedja.



Pri skupinskih bojih so potrebni urni prsti, saj moraš princa pravočasno obrniti in ga pripraviti na zahrbtnega stražarja, ki že suče sabljo.

Sovražniki so zahtevnejši kot nekoč, saj se branijo in napadajo z obeh strani. Po novem jih je moč potisniti v rezila in pahniti v brezna, vključeni pa so še šefi, ki se ne ločijo bistveno od ostalih nasprotnikov. Bolj bi bila vesela tempiranega ubijanja velikanov, četudi s sekvencami QTE. Novost so prav tako črni oblački – mobilne pasti, ki izsesajo življenje. A za največ umrtij so še vedno krivi padci v globino ali na špice, za kar je zaslužen tudi nepopoln nadzor. Lik sicer vodimo bodisi z nazaslonskimi gumbi, bodisi z drsanjem po steklu. Deluje, a dotikabilni zaslon ni enak fizični tip-



Na omotičenih nasprotnikih je moč izvajati posebne napade, s katerimi zadaš močnejši udar, pozdraviš princa ali potisneš nasprotnika nazaj v rezila.

ki. Na srečo so odpravili globalno štoparico, ki je v stari Senci tako neusmiljeno odštevala zrna časa.
Da ni treba vselej od začetka nivoja, imamo po novem napoje za oživitev. Druga krepčila celijo manjše poškodbe in nadgrajujejo zdravje. Čeprav lahko za opremo in nadgradnje napadov odštejemo pravi denar, to ni resnično potrebno, kajti cekinov in robe je načeloma dovolj. Tako večino nabranih financ izkoriščamo za nabavo buzdovanov, saj v sami igri dobimo le dva žareča meča.
Pod črto je tale 2,5-evrska tablična igra kljub občasnim hroščem zadovoljiv poklon orientalski klasiki in čisto solidna dogodivščina. Vseeno pa je le ena od mnogih igric, brez ekstra veličine in privlaka, kakršnega je imel Brøderbundov original. **70** ***Kimoko***
Ubisoft ● Android / ipad

SOUL SACRIFICE

Če se zarečenega kruha res največ poje, mora biti Keiji Inafune pošteno sit. Starosta, ki je bil zaslužen za Mega Mana, Onimusho in Dead Rising, je zadnja leta rad kritiziral japonske razvijalce, ki da capljajo za zahodnimi kolegi in se oklepajo preživetih vzorcev. Nakar gre in naredi Soul Sacrifice, tretjeosebni akcijski frp, ki je inovativen le na površju.
Šur, saj začne se ta vitina ekskluziva obetavno in nenavadno. Po veličastnem boju z obrazom na lovki (ne sprašuj, Japonci pač) se ustalimo v vlogi ujetega coprnika, ki ga kani gospodar zla kmalu snesti, spolno zlorabiti ali kaj hujšega. V kletki mu dela družbo govoreča knjiga Librom, v kateri naš mag zasledi dogodivščine pred njim žrtvovanega ubožca. Temen je ta fantazijski svet, črn, in gobčna bukva pripoveduje o čarovnikih, ki morajo za lov na zlo in reševanje sveta žrtvovati svoje bližnje in celo sebe. Zgodba je raztrgana in težko doumljiva, a privlačna v svoji brezkompromisni grobosti. Tudi zaradi knjižnega pripovedovalca, ki je briljantno ciničen in odlično govorjen.



Vizuelno je Soul Sacrifice cukrček. Umetniške popačenosti iz peklenskega onkraja so tolikanj bolj imenitne na petpalčnem vitinem OLED-zaslonu.

No, bolj kot igraš, bolj razumeš, da je Soul Sacrifice v igralnem pogledu uravnilovska reč. Raziskovanja sveta ni, saj je vsa igra delno nelinearen niz majhnih aren, v katere se spuščamo iz Libroma. Tam v okvirnem slogu Monster Hunterja v realnem času mlatimo po manjših in večjih sovražnikih ter jih obmetavamo z uroki, dokler ne klecnejo. Vendar ni Hunterjevih fines, niti globine pravih akcijskih sekljalk, kot je Devil May Cry, dočim okolici pošteno primanjkuje razgibanosti. Borbeni sistem je dokaj enostaven in surov, kar je najbolj vidno pri šefovskih nakazah. Teh je dosti in so pohvalno izkrivljene, od obilne kure s človeško glavo do mesnatih sadistov s predimenzioniranimi meči in biološko sumljivih okostnjakov. A njihovi vzorci obnašanja so enostavni, kaj šele tisti običajnih tolovajev, ki radi preigravajo živalske teme – panterji, ptiči, zobati demončki. Zaradi tega večina bojev razpade v vizuelno luštne, plitke in ponavljajoče se spam dešte, ki se udinjajo najmanjšemu skupnemu imenovalcu.



Da omembe vredne globine ne bo, se pokaže že pri začetnih šefih, med katere sodi ta naspidirani velepiščanec. Nič ne doprinesejo niti ploske arene.

Edinstven prijem je, da lahko sovražnika, ko ga poraziš, rešiš ali žrtvuješ. Prva opcija ti vrne življenjsko energijo, druga moč za čaranje. Sliši se kul, a je redko uporabljeno tako, da ima opazne posledice za akcijo. Slično polovičarski je nabor čarovnij, ki omogočajo vpliv tako od blizu (kamnita roka) kot daleč (izstrelek). Ne manjka jih, toda levji delež je le prebarvana ena in ista cimprarija. Lik lahko z razvojem in izborom magij razviješ po svoje, vendar pozabi na Monster Hunterjevo širino in globino. Ne pa tudi na tlako, kajti uroki z združevanjem v močnejše inačice kopnijo in je treba grindati nove. Ker se boj ne more pohvaliti z globino, to pomeni veliko enoličnega klanja, da prideš do nekaj kul obračunov.



Reševanje sovragov ti vrne življenjsko energijo, pogubljanje krepi moč. Ultimativni napad je zelo močan, a te pohabi, dokler ne najdeš redke snovi.

Špil zna biti zabaven in pohvalnih je več brezplačnih digitalnih razširitev z novimi arenami ter sovragi. Prav tako je vse skupaj nekoliko bolje, če se greš udejstvovat na linijo, kjer združiš moči s še do tremi čarodeji. Toda kot celota bi moral Soul Sacrifice, izdelek za polno ceno z odličnim ustvarjalskim pedigrejem, meriti više. Njamsi hamsi, Keiji. **67** ***Sneti***
Sony ● vita

SCURVY SCALLYWAGS

Redkokdaj se ob kaki novi igri nasmejim, kaj šele zasmejim, saj je avtorjem laže furati safr. Dobro, da 'scenarist' Opičjega otoka Ron Gilbert zganja obešenjaško komedijo v špilčku s polnim naslovom Scurvy Scallywags In the Voyage to Discover the Ultimate Sea Shanty. Dogaja se v razdrapanem gledališču, kjer prirejajo gusarsko predstavo. Naš vegasti lik na odru pred publiko razdira žaltave na rovaš skorbuta, srbečih jajc in šefovskih nasprotnikov, ki jih je treba zapovrstjo premagati in jim tako suniti kos nadmočne morjeplovske rimarije (shanty). Kul, vedi le, da boš brez naprednejšega znanja britanske angleščine ob velik del privlačnosti zgodbe.
Ob prijudni mornarski muziki pademo v niz obračunov, ki uporabljajo znani sistem treh v vrsto po zgledu Bejeweleda. Na polje se iz štirih smeri usipljejo tematiki primerne reči, od lobanj in skal do idolov. S prstničnim podrsavanjem skušamo v linijo spraviti najmanj tri enake, da izginejo in naredijo prostor za nove, nam pa pustijo dobrote. Najvažnejši so denar in sablje, ki gusarju večajo moč. Nanj je treba paziti, saj na ploščo uletijo sovragi, na primer skeleti in zobatci, s katerimi se pirat bojuje, ko pride zraven.

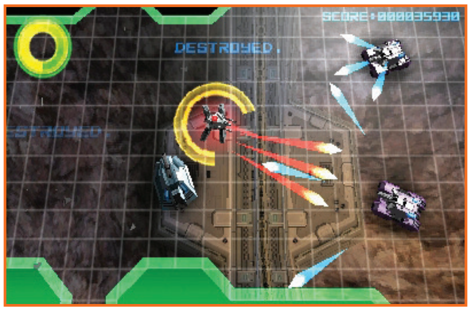


Levo vidiš bejeweledasto igralno polje, desno raziskovalni zaslon, ko se nelinearno giblje190 med lokacijami na majhnem otoku. Teh je vse prej kot malo.

Za zmago mora imeti enako ali višjo vrednost moči, ki po bitki upade. To pa je nezdravo, če je tečnob več – in ponavadi jih je. Rešujejo ga veščine, na primer pridobitev vseh zlatnikov iznenada, skok na sosednje polje in podobno. Nekatere se obnovijo, druge je treba napolniti s cekini. To je osnova za dodatne nakupe, ki pa so poceni in ne nujni. Če igraš previdno in dobro, kljub elementu sreče ne bi smel imeti takih težav, da bi plačeval čez osnovno ceno 1,79 evra.
Je pa res, da začneš delati napake, saj se špil vleče. V trudu, da bi ti dal kar največ igralnega časa, te pošlje v ducate in ducate situacij, ki se komaj kaj razlikujejo. Nasmeh ostaja, a nekoliko grenak. **68** ***Sneti***
Beep Games ● iOS

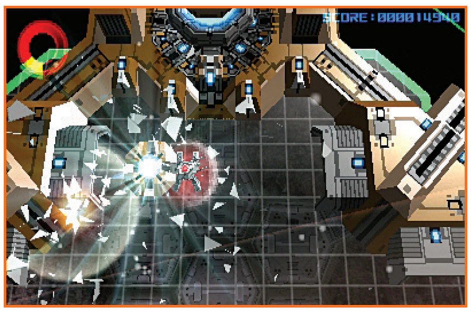
KOKUGA

Žal mi je, da je Nintendov 3DS v Sloveniji tako neuveljavljen. Ima krasne igre, tudi take za odrasle. Mednje sodi ta japonska strelska neodvisnica tamkajšnje specialistične hiše G.rev (Border Down, Under Defeat), ki jo je oblikoval oče Radiant Silvergunа in Ikaruge Hiroshi Iuchi. Če se na žanr šuterjev ne spoznaš – to je tako, kot če bi John Carmack naredil novo igro ali Steven Spielberg posnel nov film.
V prelomu s tradicijo Kokuga ni tipska nažigalka. V ZF-prihodnosti pod nadzor dobiš tank, ki ga iz ptičje perspektive vodiš po nepremočrtnih nivojih. Prideš recimo do križišča s tremi odcepi ali moraš za odprtje vrat uničiti generatorje, ki se jih lotiš v poljubnem vrstnem redu. Prav tako je do neke mere prosta izbira nivojev. Razporejeni so v mrežo, ki narašča po težavnosti in zapletenosti. Začneš lahko kjerkoli, nakar sprejmeš eno od poti, ki vodijo k bližnjemu robu in s tem k ultimativnemu preizkusu.



Trojni strel sodi med nadgradnje, ki lahko zaradi naključnega vstopanja hitro poidejo. Prisilijo te, da prilagodiš slog igranja, kar je zelo subtilna poteza.

Osvežilno samosvoji prijemi se podaljšajo v nadzor. Shema je enostavna: drsnik usmerja, L in R vrtita kupolo, gumb strelja. A preprostost je varljiva. Na eni strani se je nujno ogibati izstrelkom, na drugi pa moraš pametno uporabljati nadgradnje, ki so razporejene na spodnjem zaslončku. Gre za koristne začasne bonuse, od neranljivosti prek okrepljenega strela do skritosti. Keč je v tem, da jih je moč uporabiti omejeno število in da se, ko enega porabiš, naslednji izbere naključno. To pridoda k vznemirljivosti in prispeva k temu, da jih izkoristiš tedaj, ko jih res potrebuješ.
Zanimivo je, kako počasna igra je Kokuga, a kljub temu napeta. Ko metodično z razdalje luknjaš gibljive in statične sovražnike, se zna občasno zdeti upokojenska. A nato prideš do močno zaščitene pregrade, neuničljivih blokov, ki te pehajo po labirintnih mrežah prehodov, ali minišefa. Zvezda so pak pravi šefi, kajti vsaka od več kot dveh ducatov stopenj ima svojega in so igralno res razgibani, od jeder, ki te obsipajo z žarki, do premikajočih se trdnjav. Na višji težavnosti kot igraš, bolj so zajebani, saj se Kokuga na neki točki že spogleda z bullet hellom. Niti na najnižji pa ni sprehod, kajti to je hardcore špil. Srečoma lahko na pomoč pokličeš lokalca s 3DSom (spletnega multija žal ni), za kar zadostuje en izvod!



Če si pri bližanju utrdbam preveč pogumen, se hitro razletiš na poligonske trske. Življenje imaš samo eno, dočim vedno igraš tudi na rezultat.

Res škoda, da sta okolica in nabor sovražnikov generična in dolgočasna. Sivo kovinski hodniki, kvadratasti stolpiči in konzervasti roboti ustvarjajo pretiran občutek monotonosti. Raznolikosti je na dolgi rok izven šefovskih spopadov nekoliko premalo, sploh za naslov, ki se zanaša na večkratno preigranje.
Kokuga ni Doom, marveč Rage; ni Jaws, temveč Munich; in ni Radiant Silvergun, ampak – hja, Kokuga. Ni nova klasika, je pa kakovosten, izviren shoot'em up, ki se dejansko ne spogleduje preveč z japonskimi kliševi in zna s tem privleči odraslejše zahodne ljubitelje žanra. Če je pri nas kdo tak, naj odroma v Eshop, kjer Kokugo dobi v digitalni obliki (na modulu je ni) za ustreznih 15 evrov. **83** ***Sneti***
G.rev ● 3DS

DUNGELOT

Če ti nekdo reče "roguelike!" in te pričakujoče gleda, ti pa ne veš, kako bi se odzval, je Dungelot verjetno zate. Gre za simpatično, enostavno izvedenko tega starodavnega žanra, kjer se spuščaš vedno globlje v naključno generirane temnice in udrihaš po nakazah.
Posebnost je nadzor, saj se risankasti lik ne sprehaja po ekranu, marveč ždi v meniju levo spodaj. Treba je le tapkati po poljih v 6 x 5 kvadratov veliki mreži, da se nekaj pojavi: prazna tla, dobrota ali sovražnik. Boj zahteva enega ali več dotikov, kar traja nekaj sekund in pri čemer igra sama izračunava uspeh glede na statistike. Ko pridobiš ključ do naslednjega štuka, lahko greš vanj ali še raziskuješ, s čimer hkrati tvegaš in dobiš priložnosti, da si nagrabiš zalog. No, vse to poide, saj Dungelot ne skriva, da te kani ubiti. Celo čestita ti, ko umreš. Poanta itak ni v tem, da hitro prideš do kraja, temveč da si nagrabiš denarja. Tega vložiš v krepitev poklicev (paladin, vampir, alkimist, morilec, varilec, ee, piva) in se spuščanja v temniške globine lotiš znova. In znova. Ter znova.



Levo igram kot krvoses, ki ima pri napadih možnost, da si povrne energijo, desno kot bojevnik, ki ima zaradi ščita višjo obrambo. Preveč sta si slična.

Sistem vleče in igra je sestavljena prefrigano. Če slepo drezaš polja, boš kmalu pokojni, saj moraš sčasoma uporabiti nekaj sivih celic. Mnogokdaj tehtaš, če je bolje raziskovati, napredovati ali se bojevati. Razvoj lika se namreč čez čas ustavi in če hočeš globlje, moraš igrati pametneje. Tudi na zaloge je treba paziti, na kar v hitrem tempu pozabiš, nakar te posili steklo gotovo. Po drugi strani pa je premalo raznolikosti v poklicih, pošastih (goblin, netopir, sluz, goba) in šefih, ki jih srečaš občasno in so le nabildani navadneži. Zgornji štuki se vlečejo, a moraš skoznje, in pretiran je vpliv sreče. Lahko si še tak maher, pa boš crknil, ker ne boš dobil zadosti srčkov, coprnij, stranskih arenic ali minikvestov z reševanjem joškatih kmetic.
No ja, 0,76 evra na Google Playu oziroma 1,79 v jabolčni štacuni res ni nek gnar, avtorji pa napovedujejo nadaljnje izboljšave. Upam, da to ne pomeni mikrotransakcij, saj je Dungelot v tem trenutku brez njih, kar je že redkost. **70** ***Sneti***
RedWinter ● Android / iOS

Sir Richard Branson
Deviški tajkun



Podjetni britanski bradač Richard Branson ima dober razlog, da se vedno reži kot pečen maček. Premoženje, ki si ga je nabral z mnogimi posli svoje vsestranske firme Virgin, ocenjujejo na več kot štiri milijarde evrov. Šerlok se zakoplje v zgodovino danes 63-letnega pustolovskega poslovneža, ki je zaradi svojih adrenalinskih prostočasnih podvigov nekajkrat le za las ušel smrti.

Rodil se je v Londonu leta 1950 in odraščal v dobro stoječi, ljubeči familiji. Starša nista marala, da bi deca postavala, zato sta ji vedno našla delo. Ko so Richarda poslali v šolo, se je hitro izkazalo, da ima pri učenju zaradi disleksije težave. Zato se je toliko bolj zagnano vrgel v vse mogoče športne dejavnosti in v njih blestel. Mnoge trofeje in medalje so napovedovale, da se bo fant razvil v vrhunskega nogometaša ali igralca kriketa. Potem pa je športno kariero na žalost – ali v tem primeru celo na srečo – prekinila poškodba.

Trupelca zajčkov in pobegle papige

Med knjigami se ni znašel, brcanje žoge je odpadlo, zato je šolar Branson iskal nekaj novega, s čimer bi zabil čas. Takrat so začenjale poganjati korenine tistega, kar je danes njegov poslovni imperij Virgin Group, v katerem je združenih več kot 400 podjetij in 50 tisoč zaposlenih. A tisti šolski začetki biznisa niso bili prav uspešni. S kolegom sta se odločila, da bosta med počitnicami zasadila štiristo božičnih dreves in koncem decembra z njimi zaslužila mastne denarje. Načrte so jim prekrižali zajci, ki so njun nasad požrli. Kazen je bila vzgojna in kruta – s prijateljčkom sta nenasitne dolgouhce lovila in streljala, trupelca pa prodajala lokalnemu mesarju.

Prvi neuspeh Richarda ni ustavil in kmalu si je izmislil nov posel: vzrejo papig, za katere je bil prepričan, da si jih marsikdo želi za ljubljenčka. A je tudi ta ideja šla po zlu, saj se je njegova mama naveličala čiščenja kletke, ko je bil čez teden v šoli, in je ptice spustila na svobodo. No, kljub tem začetniškim polomom je bodoči magnat ugotovil, da mu pri preračunavanju dobičkov številke zaživijo v glavi, čeprav v šoli nikdar ni maral matematike.

Sedemnajstletniki v vojnih žariščih

Čisto pravi posel je Branson začel na šoli, ko je s kolegi pri rosnih šestnajstih ustanovil časopis Student. Že tedaj je pokazal šefovske sposobnosti in večinoma sam poiskal oglaševalce, sodelavce in prostore, kjer so se mladi časnikarji družili ter ustvarjali. Pa seveda žurali. V protestniškem letu 1968 je bilo študentsko dogajanje pestro in Richard je znal z vztrajnostjo ter trdim delom kljub mladosti zagnati kar uspešen cajteng. Dobil je celo intervjuja s pevcema dveh danes res legendarnih skupin, Mickom Jaggerjem iz The Rolling Stones in Johnom Lennonom iz The Beatles. S pomočjo večjih časopisnih hiš je Studentove reporterje pošiljal v Vietnam in odcepljeno afriško republiko Biafro. Urednikom priznanih časnikov je natvezil, da je že samo po sebi zgodba, če iz vojnih žarišč poročajo sedemnajstletni mulci. Nekateri od teh so kasneje postali uveljavljeni novinarji.

Ker je bilo s s Studentom vedno več dela in težav, zaslužka pa bolj malo, je začel bodoči milijarder oprezati za drugimi priložnostmi. Opazil je, da so študenti na veliko kupovali plošče z glasbo, mnogi raje kot njihovo revijo. Porodila se mu je zamisel, da bi vinilke prodajal po pošti, s čimer je lahko postavil nižjo ceno kot takratne trgovine. S kolegi so razmišljali, kakšno ime bi nadeli prodaji plošč po pošti, da bi pritegnili študentarijo. Ker so bili v poslu devičniki, so se odločili za danes svetovno znano ime Virgin.

Vinilke so šle za med, revija Student pa je zamrla. A kar je najpomembnejše: nastali so temelji ene največjih svetovnih firm, ki večinoma pokriva področja zabavništva, potovanj, življenjskega sloga in še marsičesa.



Tale hecni geekmojster je mladi Richard konec sedemdeset let prejšnjega stoletja, ko je bil še revni urednik cajtenga Student. To je obenem ena redkih fotografij, na kateri ne razkazuje belega zobovja na smejočem frisu.



Sloviti Virginov logo je nastal na hitro, saj ga je grafični oblikovalec Trevor Key načečkal kar na papirnato servieto. Danes je to eden najbolj razpoznavnih britanskih znakov, ki ga nosi ducate družb, od telekomunikacijskih prek bukvarskih do vesoljske.

Rolanje s Stonesi

Ko so se šestdeseta prevesila v sedemdeseta, je Branson razmišljal vedno bolj velikopotezno. Začel je iskati hišo na angleškem podeželju, kjer bi lahko glasbeniki namesto po strogem urniku takratnih studiev v miru ustvarjali in snemali glasbo. S pomočjo prijazne tetke je zbral denar za vilo na deželi, kjer je ustanovil znameniti Manor Studios.
Seveda so glasbeniki stalno prirejali divje zabave, na katerih ni manjkalo seksa, mamil in takrat modnega LSDja. Trših drogic se je Virginov vodja ogibal, ker je želel obdržati trezno glavo za izpeljavo poslovnih načrtov. Kako se zvije džojnt, pa ga je učil sam guru mamil in kitarist Rolling Stonesov Keith Richards. *"Pozno sem začel s tem, bil sem v zgodnjih dvajsetih letih, dogajalo pa se je v našem snemalnem studiu pri Oxfordu. Zelo je bil potrpežljiv z mano,"* se Richard Branson, danes zagovornik dekriminalizacije mamil, spominja učnih uric zvijanja s slavnim glasbenikom.



Dolga leta je Virginov šef skušal spraviti enega največjih rock bendov vseh časov pod okrilje svoje firme. Uspelo mu je šele leta 1991, ko se je že zdelo, da so Rolling Stonesi v zatonu. Nato so posneli plato Voodoo Lounge in se spet proslavili.

Da je zagnal posel, se je šef Virgina precej zakreditiral. Iz bančnih dolgov se je skušal izkopati z manjšo prevaro. Plošče z glasbo je navidezno izvozil na celinsko Evropo, s čimer je obvozil plačilo britanskih davkov in dobro služil. A so ga finančni policisti zasačili in ga čez noč vrgli v zapor. Privolil je, da bo plačal 60.000 funtov in se tako ognil zaporu ter kartoteki. Njegova mama je zastavila družinsko hišo, da mu je pomagala poplačati kazen. To mu je dalo dodaten zagon in željo uspeti v poslu. Za nameček je imel srečo, da se je pojavil rešitelj z imenom Mike Oldfield.

Od izganjalca hudiča do Sex Pistols

Firma Virgin je pošiljanje plošč po pošti kmalu prerasla in začeli so odpirati glasbene štacune. Urejene so bile tako, da se je v njih mladina dobro počutila, poslušala novo glasbo in je zato še več kupila. V svojih trgovinah so hoteli prodajati tudi plošče lastnih izvajalcev in nastala je še založba Virgin Music.
Njihov prvi izdani album je bila izvirna mojstrovina Tubular Bells omenjenega glasbenika Mika Oldfielda, čigar glasba je bila tistebodi navdušujoče sveža. Virginu je album Tubular Bells prinesel bogastvo in mimogrede osvojil ZDA kot glasbena podlaga za film Izganjalec hudiča, ki je izšel istega leta 1973. S tem je Branson stopil v višjo ligo poslovnežev, kjer lahko vsak trenutek pomeni zamujeno priložnost. Ali, kot pravi sam: *"Moje življenje je ena sama nepretrgana serija telefonskih klicev."*



Virgin je s prodajo začel v takih trgovinicah z glasbo, v katerih so se gnetli dolgolasi mladi ljubitelji vinilnih plošč in sumljivih smotk. Kasneje so manjše nadomestili z velikanskimi megatrgovinami, ki pa so medtem po večjih državah že zaprla vrata.

Kot direktor mlade firme je skušal vedno biti drugačen od konkurence, najti kaj novega in to ponuditi kupcu. Sredi sedemdesetih se je potikal po Jamajki in pomagal pri preboju reggaeja. V svojo založbo je skušal pritegniti velike skupine, kot so The Rolling Stones, Dire Straits in The Who, a mu ni uspevalo. Ko pa so na sceno prišli razcapani in divji punkerji Sex Pistols, ki so se jim druge založbe zaradi stalnih izpadov odpovedale, se ni pustil prestrašiti. Leta 1977 je prav pri Virginu izšel njihov prvenec Never Mind the Bollocks, Here's the Sex Pistols, ki je napovedal novo obdobje v glasbi in Bransonu prinesel lep zaslužek.
No, debele krave niso živele dolgo. Leta 1979 je premierka Velike Britanije postala Margaret Thatcher in deželo je zajela globoka recesija. Virgin je moral začeti zapirati svoje trgovine, odpuščati ljudi in se prilagoditi novim razmeram.



Decembra 1999 je kraljica Elizabeta II. objavila, da bo Richard Branson zaradi svojih podjetniških zaslug povišan v viteza. Ugledni britanski viteški naziv 'sir' mu je uradno nadel princ Charles 20. marca 2000 v Buckinghamski palači.

Maškarada za medije

Branson je zaposlenim le s težkim srcem pokazal vrata, a storil je vse, da je firma preživela in obstala. Burne čase pa je v tem obdobju doživljal tudi v zasebnem življenju. Njegov zakon s prvo ženo Kristen je do 1974 že skoraj dokončno razpadel. On je bil po hipijevsko odprt za druge ženske, tudi zato, ker je med seksom z ženo zaradi čudne alergije dobival boleče izpuščaje po ključnem organu. Zaljubil se je v poročeno žensko Joan, s katero sta se najprej skrivala na zmenkih po različnih hotelih. Nekoč je z ljubimko pobegnil na Britanske Deviške otoke v Karibskem morju, kjer je prvič videl rajski otoček Necker – in se odločil, da ga enostavno kupi.



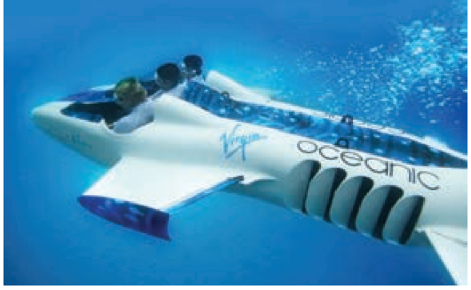
Branson je še vedno poročen s svojo drugo ženo Joan, ki mora biti jako tolerantna ženska. Imata dva otroka, Sama in Holly. Starša sta ustregla hčerkini želji in se na privatnem otoku Necker poročila leta 1989. Enako je pred kratkim storila tudi Holly.

S tem romantičnim pobegom je povezana kasnejša ustanovitev letalske družbe. Ker so bili ob vrnitvi leti z otočja odpovedani, je Richard sam najel čarterje in organiziral prevoz še za potnike, ujete na tamkajšnjem letališču. Seme ideje za avionsko firmo je bilo tako zasejano, čeprav za uresničitev še ni imel dovolj pod palcem.
Biznis je Virgin tista leta razširil s filmsko družbo, nočnim klubom in knjižno založbo ter z glasbenimi posli začel prodirati v ZDA, Francijo in Nemčijo. Branson je poskrbel za prepoznavnost podjetja, ko je pogruntal, da je sam postal blagovna znamka. Vedno se je rad oblačil v hecne obleke in se ob predstavitvi novega izdelka afnal pred fotografi. *"Maškarada mi daje prijeten občutek, da ljudi spravljam v smeh,"* je povedal netipični šef Virgina, ki je za promocijo pripravljen storiti marsikaj.



OTOK NECKER

Če imaš dovolj denarja, si lahko kupiš košček raja na zemlji. 28-letni Richard Branson je 300.000 kvadratnih metrov veliki karibski otoček Necker v okviru nadvse primerno imenovanih Britanskih Deviških otokov kupil leta 1978. Zanj je plačal dokaj skromnih 180.000 funtov, a ob pogoju, da ga v petih letih razvije v letovišče. Porabil je deset milijonov dolarjev in tri leta, da je posest spremenil v zasebni turistični raj. Na Neckerju lahko letuje osemindvajset ljudi. Ko tam ni 'deviškega' lastnika z družino ali družbo, ga je moč najeti za nekaj več kot 50 tisoč zelencev na dan. Za to ceno dobiš rajske plaže, bazen, teniška igrišča, vodne športe in privatno podmornico, streže pa ti šestdeset uslužbencev. Bogataši si ga privoščijo za poroke ali luksuzne dopuste. Branson je tudi lastnik zemlje v karibski otoški državici Antigva in Barbuda.



Virgin poleti med oblake

V osemdesetih se je recesija polegla in glasbeni del firme Virgin je spet začel služiti dobre denarje z albumi izvajalcev, kot so bili Simple Minds, Phil Collins in predvsem gejevska ikona Boy George s spremljevalno skupino Culture Club, ki so prvenec prodali v kar desetih milijonih izvodov. Hit po večjih svetovnih mestih so bile nadalje Virginove megatrgovine (megastores), ki so sčasoma zamenjale hipijevske štacunice, v katerih so sprva prodajali plošče.
S prilivom gotovine se je končno pokazala priložnost za ustanovitev prave letalske družbe, Virgin Atlantica. Že od začetka se je novi 'visokoletec' podvig boril s težavami, od nasprotovanja partnerjev do zajetnega začetnega vložka. Ko so leta 1984 kupili prvo reaktivno letalo, so na testni vožnji zapeljali v jato ptic. Eden od motorjev je nesrečne krilate živalce potegnil vase in eksplodiral, zato so ga morali na hitro zamenjati, da so sploh dobili dovoljenje.



Na letalsko družbo je Branson zelo navezan in izkoristi vsako priliko, da dela (samo)promocijo z zganjanjem norčij. Takole je v Londonu z manekenko Kate Moss proslavljal 25. rojstni dan Virgin Atlantica.

Napad Iraka na Kuvajt leta 1990 je zaradi naraslih cen nafte še bolj ogrozil avionski biznis. Ko so se zaradi te vojne začeli v Jordanijo zgrinjati begunci, je Branson pokazal človekoljubno plat in prek prijateljstva z jordansko kraljico Noor pomagal reševati begunsko krizo. Zapletel se je tudi v napeto zgodbo reševanja britanskih talcev iraškega diktatorja Sadama Huseina. Spet so mu pomagale zveze v jordanski kraljevi družini, tako da je 23. oktobra 1990 Virginovo letalo – z Richardom na krovu – poletelo v Bagdad in uspešno dokončalo misijo zamenjave talcev za zdravila.
Največji napad je Virgin Atlantic doživel na domači grudi, ko je nacionalni letalski prevoznik British Airways začel uporabljati nizke udarce, da bi konkurenta uničil. O Bransonu in njegovem podjetju so širili neresnične govorice, na letališčih 'kradli' potnike, vdrli v Virginov sistem rezervacij, klicali potnike na dom in jim lagali, da so Virginovi leti odpovedani ... British Airwaysu je Bransona skoraj uspelo spraviti na kant, zato se je s težkim srcem odločil za skrajno potezo in



Branson je leta 2010 s Tonyjem Fernandesom, lastnikom družbe Air Asia in ekipe Lotus F1 Racing, sklenil stavo. Tisti, čigar formula 1 bo tistega leta slabša, bo moral v letalu od drugega služiti kot letalsko osebje. Ker je Virgin Racing pušnil, se je Richard 12. maja 2013 oblekel v stevardeso in stregel na letu Air Asie med Perthom in Kula Lumpurjem.

Virgin Music prodal Thorn EMIju za 560 milijonov funtov. Tako je lahko obdržal letalsko družbo, ki je zaslovela s sproščenim pristopom med poleti in je znala prisluhniti potnikom.
Na koncu se je moral British Airways leta 1992 javno opravičiti zaradi obrekovanja in plačati pol milijona funtov Bransonu osebno ter 110.000 Virgin Atlanticu zaradi poslovnega obrekovanja. Z denarjem od prodaje Virgin Music je zdaj že njen nekdanji šef lahko rešil svoje ljube avione in začel vlagati v nove podvige.
Virgin se je v zgodbi z British Airways zopet znašel leta 2003, ko je želel odkupiti njihove concorde. Flota nadzvočnih potniških letal je bila namreč po veliki nesreči v Parizu, v kateri je umrlo 113 ljudi, prizemljena. Richard je ponudil milijon funtov za letalo, a na koncu posel ni uspel, ker bi bili zastareli concordi predragi za vzdrževanje, za nameček pa je podporo odrekel tudi proizvajalec oziroma dedič projekta Airbus.

Od rojstva do pogreba?

Virginov imperij je lovke od nekdaj stegoval po različnih področjih, a v zadnjih dvajsetih letih je eksplodiral na vsemogoče konce. Na Japonskem je Branson videl njihove hitre vlake 'šinkansene', ki so v notranjosti urejeni kot letala, in se navdušil za železničarski biznis. Leta 1993 je tvegal, ustanovil Virgin Trains in dobil pravico za upravljanje nekaterih pomembnih britanskih medkrajevnih prog. Istega leta je ustanovil prvo komercialno radijsko rock postajo, tri leta kasneje pa zagnal novo glasbeno založbo V2. Pri njej so albume izdajali glasbeniki kalibra Stereophonics, Moby, Tom Jones in The White Stripes.
"Rad se zabavam in mešam štrene," je nekoč rekel nagajivi Richard, ki je skušal štrene mešati tudi Coca-Coli in Pepsiju z lastno znamko brezalkoholne pijače Virgin Cola. Ni se prav dobro prijela, tako kot ne kot njegova Virgin vodka. V zabavni industriji skuša pro-

RICHARD BRANSON IN IGRE

Virgin je med mnogimi drugimi posli posegel na področje iger. Založba Virgin Games je nastala leta 1981 in se razširila z nakupom Mastertronica leta 1987. Izdajali so igre za obilico računalnikov in konzol, od commodorja, spectruma in amige do PCjev, dreamcasta in playstationa. Leta 1988 so podpisali pogodbo s Sego za distribucijo njihovih iger. S Seginim modrim ježem Sonicom so uspeli poseči v Nintendov monopol s Super Mariom in game boyem. Branson se je tega posla lotil, ko je videl, da doma otroka igrata videoigre. Ko sta froca za stvar nehala zanimati, je licenco za Sego pač prodal. Leta 1994 so se Virgin Games preimenovale v Virgin Interactive in požele prodajni uspeh z igro The 7th Guest na takrat še precej svežih CDjih. Pri Virginu so pomagali mnogim razvijalcem in izdajali igre, kot so serija Broken Sword, Command & Conquer in Resident Evil za PC. Interactive je naposled kupil francoski založnik Titus Software, ki mu je 2003 spremenil ime v Avalon Interactive in dve leti kasneje dokončno zaprl vrata. Zadnja tri leta se je s portalom Virgin Gaming podal v spletne igralske vode. Na njem lahko igralci na xboxu 360 in playstationu 3 tekmujejo ter služijo denar.

dreti s stripovskim Virgin Comics in risankastim Virgin Animation, ki ustvarjata zgodbe in like za občinstvo po vsem svetu. Kjerkoli zavoha dobiček, je Richard hitro poleg, tudi pri spletnih in mobilnih storitvah. Z Virgin Directom pa je začel že pred leti prodajati življenjska zavarovanja. *"Lump v meni se tihem zabava, da lahko isti človek, ki vam proda ploščo od Sex Pistols, uredi vse potrebno za vašo pokojnino,"* velikanski razpon delovanja svojega podjetja duhovito opisuje Branson, ki hoče v Veliki Britaniji nuditi tudi zdravstvene usluge.



Virgin colo so začeli prodajati leta 1994. Branson se je za promocijo s tankom pripeljal na newyorški Times Square. Kokakole in pepsija mu ni uspelo zrušiti. Zdaj lahko deviško kolo dobite le še v nekaj državah – med njimi so Afganistan, Nigerija in Kosovo.



Stari šarmer Branson nerad izpusti priložnost, da malo pošlata in objame to ali ono lepotičko. Nekemu fotografu se je pustil med kajtanjem slikati pod pogojem, da se mu pridruži njegovo golo dekle. Na raznih VIP-feštah se vedno rad fotka z zvezdnicami, kot sta Kardashianka in Britney Spears. Če v bližini slučajno ni krasotice svetovnega slovesa, zgrabi kakšno stevardeso, zadovolji pa se tudi z mis Velike Britanije. Žena pa ob strani verjetno grdo gleda.

Znani angleški pevec in njegov prijatelj Peter Gabriel je nekoč pripomnil, da bi se Virgin zlahka imenoval 'podjetje od začetka do konca', in se pošalil, da bi morali ponujali porode, poroke in pogrebe znamke Virgin. Deviški tajkun je ob tem verjetno le skomignil in si rekel, zakaj pa ne? Navsezadnje je pogled že obrnil v nebo. Lotil se je poslov z izstreljevanjem satelitov in se s firmo Virgin Galactic trudi iznajti način, kako čimveč ljudi za čimnižjo ceno popeljati v vesolje.

Reševanje svetovnih težav

Richarda Bransona so večkrat spraševali po nasvetih za uspešno furanje lastnega podjetja. *"Mislim, da je posel pomembno voditi, da si ljudem s svojim delom vzor. Če pogledamo vojaško zgodovino, mora biti vodja s svojimi četami na prvih bojnih linijah, ne stati nekje v ozadju. Da si pridobiš spoštovanje ljudi, moraš zavihati rokave in delati skupaj z njimi. Pomembno je, da z zaposlenimi ravnaš dobro in v njih iščeš najboljše. Veliko pohval in nič kritiziranja,"* razlaga svojo bojevito podjetniško filozofijo.

Na stara leta se je začel viteški biznismen vedno bolj ukvarjati z dobrodelnimi in človekoljubnimi zadevami. Je član skupine pomembnežev z imenom Staroste (The Elders), ki ji od ustanovitve leta 2007 načeluje južnoafriški borec proti apartheidu Nelson Mandela. Staroste iščejo rešitve za dolgotrajne spore, oblikujejo nove rešitve za svetovne probleme in skušajo na vse načine zmanjšati trpljenje. Branson je taistega leta razpisal petindvajset milijonov dolarjev nagrade za posameznika ali skupino, ki bi našla način za zmanjševanje toplogrednih plinov. Prav tako je podpisnik iniciative Global Zero za odpravo vsega jedrskega orožja na svetu.



Bransonova vizija turističnih poletov v vesolje, ki jo skuša uresničiti skozi Virgin Galactic in preizkusiti breztežnostni seks. Čeprav so že opravili nekaj testnih poletov, sumimo, da je zgornja fotka fotošopana, idealizirana različica vsemirskega potovanja.

"Zaslužil sem dovolj denarja. Uporabim ga lahko za dobre namene in to moram storiti. Poslovneži, ki so imeli srečo, da so si prislužili bogastvo in vpliv, bi morali to uporabiti za reševanje na prvi pogled nerešljivih težav našega sveta," se tudi v vlogi dobrotnika dobro znajde Sir Richard. Če s tem naredi reklamo za svoj vseobsegajoči Virgin Group, se verjetno ne pritožuje. A če mu bo s podjetniško žilico in pozitivnim zagonom res uspelo narediti kaj dobrega za človeštvo, mu zagotovo nihče ne bo očital kančka samopromocije. Komu pa bomo prepustili reševanje sveta, politikom?

EKSTREMNI DOSEŽKI

Poleg tega, da je eden najuspešnejših svetovnih poslovnežev, je Richard Branson zaslovel z ekstremnimi podvigi z baloni na vroč zrak in raznimi plovili. Pravi, da ga v smrtonosno postavljanje rekordov žene želja po novih pustolovščinah, hromi pa ga strah, da bi njegova otroka ostala brez očeta.

Najprej ga je prijela nuja, da Veliki Britaniji povrne modri trak za najhitrejše prečkanje Atlantskega oceana. Podiranja rekorda se je lotil leta 1985 s prijatelji in 19,5-metrskim čolnom Virgin Atlantic Challenger. Na poti iz ZDA proti Angliji so mu sporočili, da je njegova žena rodila. Prečkanje Atlantika takrat ni bilo uspešno, saj je plovilo sto kilometrov pred ciljem potonilo, ko je trup razklal velikanski val. Čez slabi dve leti jim je z novim plovilom kljub težavam z gorivom uspelo za komaj dve uri potolči prejšnji rekord na 7500 km dolgi razdalji. Ocean so prečkali v 3 dneh, 8 urah in 31 minutah.





Leta 1987 se je s švedskim balonarjem Perom Lindstrandom odpravil na svojo najbolj nevarno pustolovščino – prečkanje Atlantika z balonom na vroči zrak. Večino časa sta potovala na več kot 9000 metrih višine s hitrostjo do 256 kilometrov na uro. Po devetindvajsetih urah se je pri irski obali vse skupaj hudo zapletlo in izgubila sta nadzor nad padajočim balonom. Per je izskočil prvi na tridesetih metrih, Branson pa se je z balonom spet dvignil med oblake in se po počasnem spuščanju še sam vrgel v morje. Oba so komaj živa rešili s helikopterjem.

Poraz ju ni odvrnil od poskusa balonarskega preleta Tihega oceana iz Japonske v ZDA leta 1991. Ta je načeloma uspel, toda načrtovani cilj v Los Angelesu sta po dveh dneh leta zgrešila za 'borih' 4800 kilometrov in s težavami pristala na zaledenelem jezeru v Kanadi, kjer sta napol zamrznjena osem ur čakala na reševalce. Med letoma 1995 in 1998 sta, tokrat s pomočjo Steva Fossetta, skušala z balonom obkrožiti svet, a jima ni uspelo. Sta pa postavila dolžinski rekord z letom od Maroka do Havajev.

V novem tisočletju Branson ni odnehal s podiranjem rekordov. Leta 2004 je z amfibijskim vozilom – avtom in čolnom v enem – Gibbs Aquada najhitreje prečkal Rokavski preliv, za kar je potreboval uro in štirideset minut. Septembra 2008 je prepričal še otroka, da so skupaj skušali podreti rekord v čezatlantskem jadranju od zahoda proti vzhodu. Zalil jih je velik val, ki je jadrnico uničil, in rekord je padel v vodo. Še lani se je lotil novega rekorda in želel pri 61 letih postati najstarejši človek, ki je 'prekajtal' Rokavski zaliv. V drugem poskusu mu je uspelo!





VIRGIN GALACTIC

Branson se zadnje desetletje ukvarja z najbolj drznim poslom v karieri. Septembra 2004 je ustanovil podjetje Virgin Galactic, ki naj bi človeštvo popeljalo v obdobje vesoljskega turizma. V ameriški zvezni državi New Mexico so v ta namen sezidali vesoljski kompleks Spaceport America, ki je stal skoraj četrt milijarde dolarjev. Račun je plačala kar zvezna država sama s posebnim davkom, čeprav je 'vesoljska luka' narejena po Virginovih načrtih in željah.

Komercialni potniški poleti v vesolje v vozilu SpaceShipTwo, ki lahko prevaža šest potnikov in dva pilota, so napovedani za začetek leta 2014, čeprav so ta rok že dvakrat prestavili v letih 2009 in 2011. 'Vesoljski avion', ki ga uporablja Virgin Galactic, je naslednik SpaceShipOne, ki je dobil nagrado X Prize. Vredna je bila deset milijonov, obljubili pa so jo prvi nevladni organizaciji, ki bi dvakrat v dveh tednih izstrelila vesoljsko plovilo s človeško posadko. Potniki naj bi se v SpaceShipTwo povzpeli sto deset kilometrov visoko, to je deset nad Karmanovo mejo, kjer se uradno začne vesolje. Za kratko vožnjo po vsemirju so ali bodo odšteli vsak po 200 tisoč dolarjev. Interesentov je dovolj, med njimi znani fizik Stephen Hawking in igralec Ashton Kutcher, ki se je lani kot petstota stranka prijavil za polet z Virgin Galactic. Tudi dva slovenska potnika naj bi na ta način skočila čez rob vesolja. Domači bogataš Mirko Tuš je pri Virgin Galactic že pred leti rezerviral sedež zase in drugega za enega od uporabnikov storitev njegovega mobilnega operaterja.

Kakšen bo naslednji korak, če bodo poleti v vesolje naslednje leto uspešni? Branson pravi, da je željena destinacija Mars. *"Enosmerna vozovnica. Cena povratnega poleta bi bila prevelika. Veliko prostovoljcev bo."* Bodo prvi kolonizatorji na površini rdečega planeta z belo barvo izrisali Virginov logo?



100 YEN: THE JAPANESE ARCADE EXPERIENCE

Ravno ko sem zaključeval s teden dni dolgim pisanjem članka o avtomatih z videoigrami, ki je našel pot v predprejšnji Joker, sem opazil ta neodvisni film, ki se bavi natanko s to tematiko. Tako kot članek se osredotoča na Japonsko in ZDA, osrednja avtomatna trga, saj te namenske igralne naprave v Evropi niso nikdar povzročile manije. Tudi Amerike niso tresle prav dolgo, drugače pa je v deželi gejš in sakeja, kjer so vse do današnjika za milijone ostale eden glavnih načinov zabave.



V naši družbi je tak prizor docela nenavaden, v japonski povsem običajen. Nekateri v avtomate zmečejo po več sto evrov na mesec, da jih zamojstrujejo.

Dobro uro dolg dokumentarec skozi strelske, pretepaške in plesne igre da vedeti, kako deluje arkadna scena na Japonskem. Ne gre le za sprehod s kamero skozi igralnice, pri čemer spoznamo njihov ustroj in občutimo vzdušje, marveč so avtorji intervjuvali tako njihove obiskovalce kot ustvarjalce špilov. Plus znane obraze, kot so Kotakujev poročevalec Brian Ashcroft, profesionalni borec Daigo 'The Beast' Umehara, skrbnik mlatilne scene Ryan 'Gootecks' Gutierrez *(Crosscounter.com)* in podobni. Skozi izjave izvemo, kako ljudje igrajo avtomate, predvsem pa, zakaj. Od samotarjev, ki se ubadajo s šuterji, do onih, ki uživajo v druženju pri Street Fighterju in Dance Dance Revolution. Slednji vidik je zelo zanimiv, saj 100 Yen lepo naslika, kako je družabnost na javnem prostoru ob elektronski igri za Azijca veliko normalnejša kot za nas.
Drugi vidik, ki ga 100 Yen izpostavi, je želja po perfekciji. Pri nas se igranje večinoma dojema kot zabava, na Japonskem pa ne gre le za to, da se sprostiš, marveč za to, da si dober. Še več, da si najboljši – da ne premagaš le nasprotnika, marveč igro in naposled sebe. To je tisto, zaradi česar so denimo pretepačine tako popularne, pri čemer ima nekaj seveda vklop v izročilo borilnih veščin. Le kateri karatejec ne sanja, da bi metal ognjene krogle in talal dragon punche …



Kanadčan Aaron Chmielowiec živi na Japonskem in prek strani Aaaron in Japan *(Aaronin.jp)* razširja kulturo elektronskega plesa na avtomatih tipa DDR.

Med bling-blingom sodobnih tokijskih arkad se preselimo še v ZDA, kjer izvemo, kako in čemu so začele igralnice koncem osemdesetih izginjati. Vtaknemo nos v igralski bar Insert Coin v Las Vegasu, slišimo, kaj o tem meni uslužbenec Q-Games, in jemljemo na znanje razloge za uspeh na vzhodu ter neuspeh na zahodu. Pri tem izkusimo nekaj, česar v članku nisem do konca pokril, in sicer prilagodljivost igralnic. Preživele so namreč s tem, da se spreminjajo in prilagajajo. Ne le z vedno bolj norimi avtomati, marveč z igrami s kartami in podobnim za splošno občinstvo.



Poleg Seginih igralnic so v Tokiu in drugih gejšarskih velemestih priljubljene igralnice Taito Game Station. V 100 Yen jih spoznamo od zunaj in znotraj.

Od 100 Yen bi si želel nekoliko več ambicioznosti, širine in poguma, da bi šel v jedro dogajanja. Ne pokrije prav dosti žanrov in ne pokaže kakih naprednih mašin, saj je bolj zadovoljen, da opazuje in analizira od strani. Je pa sporočilen, optimističen, lepo zmontiran, razumljiv in s poudarkom na sodobnosti. Če te zanimajo avtomati, ga na vsak način pridobi. ***Sneti*** *Kje lahko 100 Yen kupiš digitalno (10 $) ali na DVDju (25 + poštnina in dajatve), izveš na 100yenfilm.com.*

JUSTICE LEAGUE: THE FLASHPOINT PARADOX

Alternativne dimenzije in resničnosti so v superjunaških produkcijah vse prej kot redkost. S postavitvijo zgodb v stranske univerzume si avtorji privoščijo marsikatero kreativno potegavščino, ki ni sprejemljiva v kanoničnem vesolju, kjer so rešimoži povečini nesmrtni in imajo zakoličene preteklosti ter osebnosti. The Flashpoint Paradox, najnovejša animiranka iz niza dolgometražnih podvigov založnika DC Comics, si heroje v pajkicah v eni taki drugačni realnosti izdatno privošči.
Zaplet hoče, da se osrednji protagonist Barry Allen – Flash zaradi presežene svetlobne hitrosti prebudi v svetu, kjer ni nič tako, kot bi moralo biti. Urnost, po kateri slovi, je izginila, dočim so preostali junaki komajda prepoznavni. Pod masko zagrenjenega in nemoralnega Batmana se skriva Thomas Wayne, Bruceov oče, kajti v dani resničnosti je roparjevemu strelu namesto staršev podlegel sinko. Plovilo, s katerim je na Zemljo pripotoval Superman, ni strmoglavilo v podeželski Smallville, temveč v Metropolis, kjer so Kal-Ela prijele oblasti in se nad njim izživljale z eksperimenti. Hal Jordan ni nikoli prejel prstana, ki bi ga nadgradil v Green Lanterna, zato še najprej službuje kot testni pilot. Najhuje pa je, da je zaradi srditega spora med silami Aquamana in Wonder Woman nasrkala Evropa. Svetu grozi superherojska vojna, prepreči pa jo lahko le Barry s pajdaši. Obenem mora junak poiskati pot nazaj v 'normalno' dimenzijo in se znebiti Profesorja Zooma, zlobne različice Flasha.



Thomas Wayne, Batman iz druge dimenzije, Barryjevi razlagi ne verjame in mu raje lomi prste. Omehča se, ko izve, da je njegov sin Bruce v normalnem svetu živ.



Risanka je narejena po vplivni stripovski seriji Flashpoint. Zaključek slednje je bil izhodišče za ponovni zagon vesolja DC Comics izpred dveh let.

Temačno alternativno stvarstvo, v kateri DCjevi silaki niso združeni v človekoljubno organizacijo Liga pravice, so tvorci zastavili nadvse domišljijsko. Pri tem so v štorijo vpletli ducate sekundarnih, večini nepoznanih herojčin, kot so so Captain Atom, Deathstroke, Heat Wave, Mirror Master in Grifter, ki se v bitkah med sprtima stranema pojavijo in umrejo mimogrede. V mnogih podrobnostih iz stripovske folklore bodo seveda najbolj uživali poznavalci, tudi tisti, ki so domači v pretepačini Injustice. Kar res vleče, sta scenarij z radikalnimi odstopanji od kalupa in nadpovprečna karakterizacija likov. Sploh Šišmiša in Flasha, ki ga tragična smrt matere v otroštvu globoko prizadane in v katerem se odraža temeljni nauk celovečerca. *"Sprejmi stvari, ki jih ne moreš spremeniti, ter upaj si spremeniti tiste, ki jih lahko."*
Ne škodi, da je akcija pošteno odmerjena, na trenutke prav spektakularna, četudi animaciji kaka dodatna sličica ne bi škodila. Pošten je tudi glasovni talent z Ronom Perlmanom, Nathanom Fillonom in Jamesom Patrickom Stuartom v prvi vrsti. Ogled je za ljubitelje tovrstnih zgodb močno obvezujoč! ***Case*** *Flashpoint Paradox je zaenkrat na voljo na ameriških ploščkih in pri superbratih piratih.*



Wonder Woman in Aquaman poveljujeta mogočnima vojskama. Rešižena je princesa Amazonk, povodni mož pa glavar Atlantide.

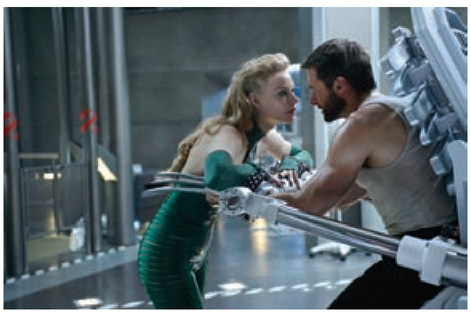
THE WOLVERINE

Ustvarjalci drugega filma z Rosomahom (tako je slovensko ime za severno žival 'wolverine') ne morejo upati na velik uspeh pri blagajni. The Wolverine je za kaj takega vse preveč japonski, saj se domala sceloma dogaja v deželi, kjer sonce vzhaja, in je prežet s tamkajšnjimi elementi. Zdaj pa samuraji, nindže, karate in zen niso na višku priljubljenosti.



Film odkljuka lepo število japonskih klišejev, od pačinko parlorjev do ljubezenskih hotelov. Malokdo pa čudno gleda, ko po ulicah tekajo jakuze in streljajo.

Poleg tega gre za vse prej kot tipičen superherojski film, saj je cepljen z ljubezensko dramo in izgubo moči. Naš mišičnjak, ki ga znova upodablja Hugh Jackman, je dokaj hitro ob sposobnost regeneracije, zato ne pričakuj, da bo *slajsal-end-dajsal* kot ponavadi. Tako švoh je, da mu mora pomagati čudaška kunoiči (ženska nindža) Yukio. Ta mu pride prav, kajti ko pride v Tokio, da bi se poslovil od starega poslovneža, se zaplete v borbo za njegovo nasledstvo, ki vključuje jakuze, ljubezenske hotele, pačinko, šinkansen, katane, japonski bonton za bele neandertalce, izurjene mojstre kenda, borce iz teme in svetlolaso zastrupljevalko (stripovski lik Viper).
Ne morem reči, da The Wolverine ni zabaven film z nekaj imenitnimi akcijskimi prizori in nadpovprečno količino življenjskosti. Ni tako stripovsko obešenjaški kot prvenec, niti resnoben kot Man of Steel. Pri furanju neke sredinske linije je še kar uspešen. Problem je, da se ne zna odločiti, kaj bo poudaril. Odrasle tematike in metaforika se mešajo z najstniškimi elementi, mankom krvi, klišeji in neumnostmi. Ta cinična holivudska politika 'za vsakogar nekaj' zares ne zadovolji nikogar, saj ljubitelje naprednejšega motijo bedarije, kokice goltajoče množice pa dolgočasijo resni elementi. X-Men: The Last Stand je znal oboje bolje uravnotežiti in bržda se mora Wolverine vrniti v objem X-ljudi, da bo znova zares učinkovit. Prizori, ki sledijo odjavni špici, povedo, da se bo. ***Sneti***
Rosomah po naših kinih že dokazuje visoko borzno vrednost adamantija.



Mutantov je dosti manj kot v Origins, ki je časovno pred The Wolverinom. Eden je naš Rosomah, druga pa svetlolasa mačka Viper, ki se zanaša na strupe.

SUPERMAN UNBOUND

Če se bojiš, da je Superman Unbound zaslužkarski postranski izdelčič in s tem za Man of Steel tisto, kar je what-the-fuck-is-this-shit Atlantic Rim za Pacific Rim, ne skrbi. Uro in četrt trajajoča samostojna risanka ni niti približno tako zanikrna. Po drugi strani pa se ne nadejaj uničujočega spektakla, pomešanega z dramo in bibličnimi referencami, kakor sta ga zakoličila Snyder in Nolan. Unbound je staromoden strip v gibanju, ki se s Supermanovo vlogo rešitelja sveta in njim samim ukvarja manj kot aktualni film.



Spopadov je kar nekaj, vendar se moram spotakniti ob kakovost animacije. Ta pet-sličic-na-sekundo stil dela franšizi medvedjo uslugo.

Pod žarometi ni toliko on, ki ga pač poznamo – hecno našemljen, telesno perfekten, moralno neoporečen –, kot eden njegovih največjih nadsovražnikov. To ni ne genialni kriminalec Lex Luthor, ne obupani general Zed, marveč bitje, klicano Braniac (mešanica besed brain, maniac in ENIAC, kar je naziv enega prvih računalnikov). Prvič se je pojavilo že leta 1958, dočim animiranka temelji na stripu izpred petih let. Gre za androida, ki leta po vesolju in krade mesta za 'znanstveno preučevanje'. Ko se to zgodi Kal-Elovemu, se pravi Supermanovemu kraju na Kriptonu, junak odfrči preiskat situacijo. Na Zemlji pusti Lanovo Lojzko in neukročeno sorodnico Supergirl, ki se išče, kot se za najstnico spodobi. Pri tem ga ne nasrkajo toliko odraščajoči fantje kot severnokorejski tihotapci ljudi.



Ko enega od tehnološko naprednih planetov napade armada zlobnih robotov, je Nadmož seveda takoj zraven. Kovinkotom, ki si preveč upajo, se zgodi tole.

Glede na Man of Steel je Unbound preprost, varen, domala otroški rompompom, ki nekaj hrane za odrasle možgane dostavi šele v debati ob zaključnem obračunu. Pol je enostavne, povprečno izrisane akcije, namenjene zlasti ljubiteljem Supemanovega lika in izročila. Vsebinsko in slogovno se ne more postaviti ob bok nedavnemu animiranemu dvojcu Batman: The Dark Knight Returns. Je pa nekaj očarljivega na tej brezsramni, dobro izvedeni staromodnosti, ki nalašč ni obtežena s sodobnimi zahtevami, naj bodo superjunaki več, kakor so. Bo Superman rešil Kripton in Zemljo pred strašnim Braniacom, razbil tristo žleht robotov in nagarbal naključno zobato spako? Veš, da bo. Pa smo zmenjeni. ***Sneti***
Superman se reši okov le na domačem mediju. Zdi se mi, da ponj ne boš šel v Big Bang.

BYZANTIUM

Mesto Bizanc je imelo pestro zgodovino, saj je bilo sprva, od ustanovitve v sedmem stoletju pred Kristusom, grško, nakar ga je leta 330 našega štetja rimski imperij spremenil v Konstantinopel, prestolnico kasnejšega Bizantinskega cesarstva. To je ostal do 1453, ko so ga osvojili Turki in je kot Istanbul postal središče Osmanskega imperija. Metropola se je torej spreminjala, prenavljala in tako obstala, kar je eden od skritih pomenov v novem vampirskem filmu Byzantium.
Če si ob omembi krvosesov zaželiš akcijad tipa Underworld in limonad, kot je Twilight, te zna tretji drakulski film britanskega režiserja Neila Jordana razočarati. Prvič, temelji na gledališki drami, in drugič, je evropski. Pri ameriškem Intervjuju z vampirjem, ki sta ga pred skoraj dvajsetimi leti pilotirala Brad Pitt in Tom Cruise, vzame začetno točko, ko je vse še umirjeno, in odide v občutno drugačno smer. Praktično nobene veličastnosti ni, spektakularnih napadov, čekanov v temi, letenja in okultne groze. Namesto tega dobimo subtilno, eksistencialistično dramo z učinkovitimi krvavimi prebliski. Intervju je moški film. Byzantium je ženski.



Byzantiumovi vampirji niso nič kaj ukalupljeni. Sonce jim ne naredi nič, nimajo posebnih nadnaravnih moči in nastanejo na edinstven način. Boš videl.

Tako kot v Intervjuju spremljamo dvoje glavnih likov, le da sta to dami. Starejša Claire (čedna Genna Arterton) je podložnica čustev, biblična cipa, dočim je mlajša Eleanor (prelestna Saoirse Ronan) ujetnica melanholije in razuma, biblična svetnica. Ne bi smeli biti vampirki, saj sta ženski, zaradi česar ju nadleguje starodavna drakulska bratovščina, ki jo tvorijo zgolj moški. Ne zato, ker bi si radi njeni člani radi dajali hrenovke iz ovoja, marveč gre za preneseni pomen. Dokler bratovščina ostaja zavezana davno sprejetim načelom, je statična in krhka. Če (ko?) bi sprejela drugačno, žensko vampirko in nehala biti šovinistična, bi morda tvegala propad – morda pa bi bila deležna napredka. Če si statičen, če ne sprejmeš drugačnosti, obstaneš in odmreš. Bizanc ni.
Byzantium je težek, počasen, mnogoplasten izdelek. Za razliko večine vampirščin ima nekaj povedati in je vreden ogleda, če si nekoliko odraslejši. Dodaten plus je umetniška fotografija, ki tvori lasten jezik. Opazuj zgolj, v koliko kadrih je prisotna rdeča barva. ***Sneti***
Rahlo feministična krvosesijada je ravno dobro štartala v naših kinih.

BLOOD-C: THE LAST DARK

Naposled je prispel epilog mesarsko vampirske animejske serije Blood-C, ki se dogaja po seriji in pripelje do maščevalsko motiviranega klimaksa. Brhka Saya se, tokrat brez očal, odpravi v prestolnico pivcev sakeja, da bi obračunala z manipulatorjem pošasti. A nepridiprav z oportunističnim slugo že tke novo zaroto, saj skuša klavniški eksperiment izpeljati na velemestni ravni. Skupina mladih upornikov se trudi razkrinkati zlovešči načrt in ustaviti klanje, ki grozi človeštvu.
Na akcijo ni treba čakati, saj začno krvosesi hitro malicati potnike na podzemni. A pri napetem pregonu zmoti računalniška animacija, ki je za I.G, avtorje Ghost in the Shell, neznačilno okorna. Tudi zgodba je nekoliko luknjasta, kajti razen izdajalskega motiva iz serije ni večje doslednosti. Stranski liki so povečini plitki in celo nekoristni. Serija je nadalje navduševala z nasprotji med veselo lahkotnostjo in grotesknim masakrom v Tarantinovem slogu. Namesto tega so ustvarjalci Last Darka film zapolnili s Clampovimi namigovanji na xxxHolic, kar je slabša izbira. Kljub burnemu začetku je akcije manj in poslednji šefovski spopad je mlačen, saj je prekratek in preslab.



Demonski nindža je med neprijatelji najbolj vztrajen. A niti on ne more potešiti primanjkljaja akcije in nadomestiti preobilice govoričenja.

Ni pa vse izgubljeno. Razlog za klanje in spletkarjenje bo marsikoga presenetil, dočim je na roko narisana risba podrobna, včasih eterično-temačna. Prava vizualna poslastica je druga bitka, ki je ob impozantni glasbi ena boljših scen. Občinstvo predrami s srhljivim besom, ki izbruhne iz redkobesedne Saye, in s tentaklastim stvorom, ki mu krvoločna šolarka akrobatsko kastrira vsak izrastek posebej.
Ljubitelji Bloodovega izročila bodo Last Darka veseli. Ostali pa naj se najprej spoznajo s serijo in filmom Blood: The Last Vampire. ***Kimoko***
Vampirska mesoreznica trenutno nima uradne zahodne izdaje. Gusarske strani so edine, ki nudijo kakovosten video z angleškimi podnapisi.



Production I.G slovi po hudi animaciji. Igra s sencami in svetlobo je učinkovito srhljiva, toda plastičnost računalniške animacije je marsikomu preveč.

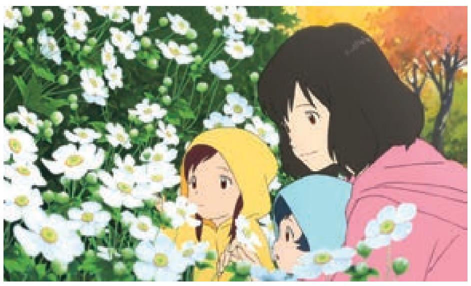
WOLF CHILDREN: AME AND YUKI

Da se je moč v življenjskih modrostih sončiti tudi v fantazijskih tematikah, dokazujejo produkcijski hiši Chizu in Madhouse ter režiser Mamoru Hosoda. Velemojstri animacije, ki smo jih navajali pri animiranih celovečercih, kot so Summer Wars, Redline in Tibetan Dog, ganijo z rahločutno fabulo o izgubi, vztrajnosti in toplini sočloveka.



Volčja mladiča do solz nasmejeta, saj iz nagonske radovednosti sejeta zmedo po stanovanju, strašita sosede in celo izzivata strupenjačo.

Junakinja Hana je vesela študentka, ki med predavanji sreča nenavadnega moškega. Njune nežne ljubezni ne pretrese niti razkritje, da se izvoljenec preobraža v volka. Ustvarita si življenje in kmalu se jima rodita hči Yuki ter sin Ame. Toda po tragičnih dogodkih se mora mati soočiti z vzgajanjem volčičnih otrok, ki sta podedovala očetovo divjo naravo.
Kljub nadnaravnemu elementu spontanih preobrazb sta Ame in Yuki daleč od neobvladljivih volkodlakov. Namesto tega je anime uspešna izpeljanka ganljive zgodbe s konkretno porcijo situacijske komedije, saj sta malčka dostikrat žleht. Medtem Hana ne zapade v vlogo depresivne samohranilke, marveč se štorasto živahno spopada z vsakdanjikom. Glavna tema namreč ni usodna izguba ljubljene osebe in njene posledice, temveč odraščanje, sprejemanje samega sebe ne glede na hibe in izbira življenjske poti, pri čemer nepogrešljivo pomaga skupnost.



Življenja ne spoznavata le otroka. Tudi mama se uči in odrašča, ob čemer nam razkriva tako lepote vsakodnevnih podvigov kot skrbi.

Wolf Children je prejel številne uradne pohvale, med katerimi se spodobi izpostaviti japonsko filmsko priznanje za najboljšo animacijo leta in nagrado mainichi za najboljši animirani film. K temu pripomoreta všečna animacija in sanjava glasba, ki podkrepi čustveno dogajanje. Če ti breme sodobnega betonskega sveta preveč pritiska na dušo, si le privošči ta dveurni celovečerec o življenjski radosti. ***Kimoko***
Volčja otročička in njuno mamo si lahko od minulega meseca lastite na germanskem ploščku. Angleško inačico načrtujejo za kasneje letos.

A LETTER TO MOMO

Production I.G s Pismom zaplava v vode večplastnega družinskega filma, ki mu je režiser Hiroyuki Okiura (celovečerec Jin-Roh) posvetil sedem let življenja. Zgodba se odvija na otočku Shio, kjer pred kratkim ovdovela Ikuko s hčerko Momo išče zatočišče, da bi si opomogla od izgube moža in očeta. Punčki je beg iz Tokia zoprn, saj je nova okolica tuja. Utehe ji ne morejo nuditi niti vaški otroci, kajti dekličino srce bremenijo grde besede, ki jih je zabrusila očetu pred njegovo smrtjo. Tolažbo išče v njegovem nedokončanem pismu, ki pa jo hkrati spominja na dogodek. Njeno neprostovoljno osamo prekinejo trije demonski varuhi, ki jo do smrti prestrašijo in ji nato povzročajo preglavice.



Vragolije demonov so za dekle križ. Temu navkljub se razvije pristno tovarištvo, ki prežene otožnost.

Drame o mladih protagonistih, ki izgubijo starša in se skušajo soočiti z realnostjo, srečamo mnogokrat. A Momojina povest je nekoliko drugačna. Kljub otožni rdeči niti trojica malopridnih spak nudi lahkotno svežino. Demončki so nadležne, prostaške in neotesane tečnobe, ki osiroteli dečvi nimajo namena pomagati prebroditi žalosti, temveč se redijo na okoliških pridelkih, zaradi česar njihova varovanka še bolj nasrka. Življenjski nauki se pokažejo kot stranska posledica zagat in situacijsko absurdnih pripetljajev. K tem spadajo klic v nebesa z miganjem riti in siloviti toksični prdci.
No, čeprav je daljnovzhodne mitologije in fantazijskih primesi na pretek, tega animeja ni težko razumeti. V ospredju je Momojin odnos s starši, dočim je gonilna sila zgodbe razvozlanje skrivnostnega dopisa. Ker se odnosi med liki vzpostavljajo in razvijajo počasi, tempo niha. A to je odraz socialne okornosti junakinje in njenega nerazumevanja svojih čustev ter ljudi okoli sebe.
Vsekakor se Okiura razume na žongliranje s skrajnostmi. Ostra nasprotja med banalno komedijo in resnostjo življenja so pripomogla k nominaciji za japonsko filmsko priznanje v kategoriji 'Najboljša animacija leta'. Ne vnemar. ***Kimoko***
Zahodni ploščki Pisma izidejo na začetku prihodnjega leta, do takrat pa je film moč gledati po gusarsko.



Kljub nadnaravnostim so dečvine skrbi vsakdanje, a vragi ji pri domači nalogi ne pomagajo kaj prida.

104 naj igre

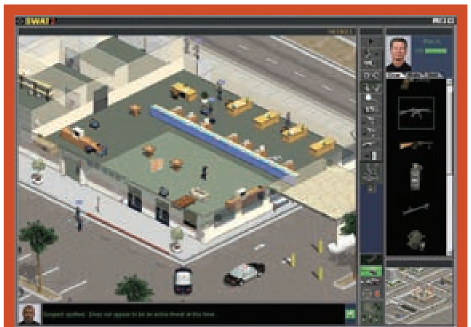
Iz časov 650-tolarskega Jokerja, 4-gigabajtnih trdih diskov, igranja Unreala na voodooju 2, Gran Turisma na PSXu in pričakovanja Command & Conquer 2 poroča LordFebo.



Avgust ni mesec, ko bi se tematike in članki ponujali kar sami od sebe. Zato se je ob manku iger, novic, hardvera in reklam potrebno bolj potruditi za napolnitev Jokerjevih strani. Poleti 1998 smo to med ostalim storili z velečlankom o 104 naj igrah za PC vseh časov. Na stopničke so se uvrstili Doom, Dune 2 in Civilization, sledili so Quake, Command & Conquer in Duke Nukem 3D in tako vse do Endorfuna, ki je zasedel 104. mesto. Na seznamu pa ni bilo Grand Theft Auta (*"demo je super, nakar se vse skupaj ponavlja"*), Street Fighterja, Commandosov in Full Throttla (*"prekratek"*).

Znotraj tega 10-stranskega mašilnega prispevka je bil tudi igroznanski kviznik. Na stara vremena je tukajle nekaj pitalic. Kaj reče Death Knight v Warcraftu 2, če ga do konca izživciraš s klikanjem? Kakšen je podnaslov Duna 2? Po koliko podrtih vrsticah v Tetrisu napreduješ v deveto stopnjo? Imena nečakov Jaka Racmana so? Kaj smo v Discworldu dobili za vse zlato v kraljestvu? Kakšno je ime dežele v Might and Magicu III? V čem je dostavljeno skrivno sporočilo na začetku Sam and Maxa?

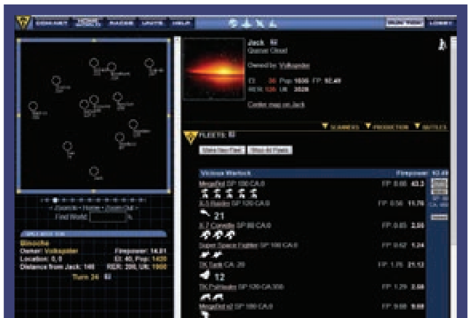
Kakšen bo playstation 2? To ni bilo vprašanje iz kviznika, marveč iz članka Konzolec prihodnosti. Dotična konzola je izšla šele leta 2000, zato tedi otipljivih informacij itak ni bilo, le govorice, da bo Sony presedlal na DVD. Dosti več smo zato napisali o prihajajočem dreamcastu, katerega splovitev je bila tik pred durmi in od katerega je bila odvisna prihodnost Sege. Obeti so bili takrat v redu, a na kraju se dreamcast ni posrečil. Zlasti je popušil na rodnem Japonskem. Kljub govoricam o dreamcastu 2 se je Sega leta 2001 preusmerila le še v razvoj in založništvo iger. O Microsoftovem vstopu v svet konzol pa leta 1998 ni bilo slišati še popolnoma ničesar.



V takole taktično policajsko igro je skrenila avanturistična serija Police Quest. **SWAT 2** (69) je bil namreč realnočasovna strategija. Slično Commandosom smo skozi nivoje vodili četico modrih specialcev oziroma teroristov, saj je igra predstavila obe strani. Žal pa je bila zamisel dobra le na papirju, saj sta igro kazila slab nadzor in še bolj zanič pamet.



Le malo iger je v Jokerjevi zgodovini dobilo oceno 94 (najvišja je bila 95) in ena od njih je **Banjo-Kazooie** za nintendo 64. Šlo je za izpeljanko Maria 64 britanske firme Rare, ki pa je manj stavila na skakanje in več na raziskovanje ter uganke. V ta namen si moral bistro uporabljati raznolike možnosti medveda s tičem na hrbtu. Beri to, kakor češ.



Naš Felix je svojo pot v svet digitalnega opija začel z **Ultracorps** (90), masovno vesoljsko strategijo, ki je bila tako preprosta, da si jo igral kar prek brskalnika. A tako zasvojujoča, da je bila deca gladna i bosa, žena pa pri, no, na sosedu. Špil je bil sicer potezen, vendar so poteze trajale par ur, zelo pomembno pa je bilo čvekanje s soigralci.



Druga polovica devetdesetih je prinesla presežek realnočasnih strategij, klonov C&Cja in Warcrafta, bili pa so tudi bolj izvirni naslovi. Eden takih je bil **MAX 2** (70), ki je bil bolj strateški kot akcijski. Igra je tekla po polžje, zato so bile bitke daljše, bolj globoke in na več frontah. Nadaljevanje žal ni prineslo novosti, zato je ime kmalu utonilo v pozabo.



241

ZGOD. POKRAJINA V FRANCIJI (POITIERS) | ZDRAVILO, PRIPRAVLJENO Z OPIJEM | TRŽNICA | DVOJICA | VPELJAVA V DELO | TOKOVNI POSREDNIK | ŠPANSKI NOGOMETNI VRATAR CASILLAS

SKLADBA, SESTAVLJ. IZ VEČ SKLADB

DELO, OPRAVILO

BORIS GODUNOV

OČE AGAMEMNONA IN MENELAJA | RUSKA ČRKA | GOLMANKA

TRAVA 2. KOŠNJE | ST. JUDOVSKI KRALJ

OZVEZDJE NA JUŽNI NEBESNI POLOBLI | ŠVIC.-FR. PISATELJ (CLAUDE)

avtor JANEZ KORENT

BABILONSKI KRALJ | URADNA POTRDITEV LISTINE | JAP. SMUČAR. SKAKALEC (NORIAKI) | REKA MED BiH IN HRVAŠKO | MED | PAUL GAUGUIN | AM. FILM. IGRALEC (WARREN) | GRŠKA ČRKA | OŽINA NA MALAKI

ČEŠKI LUTKAR | TEK V NARAVI

ČAROVNE BESEDE

PREBIVALEC KRAJA | KRAJ PRI ŠKOF. LOKI | PISATELJ KREFT

IDEJNI NOSILCI KAKEGA GIBANJA

LASTNIK MESNICE

JEZERO NA KITAJSKEM | BAHAČ

PLOVKA | OTOK OB ŠKOTSKI

EMMA THOMPSON | IZBRANA DRUŽBA

60 MINUT

GLAVNI ŠTEVNIK | SESALEC Z OKLI

RDEČKAST PLANET | PROMETNI OBJEKT

EVROPSKI VELETOK | KOZAREC Z ROČAJEM

TEKOČINA V PLINAST. STANJU

BIVŠI DANSKI KOLESAR (BJARNE)

GL. MESTO ERITREJE | JUŽNOAM. KUKAVICA

VKLJUČITEV | RUSKO Ž. IME | ALOJZ REBULA

ALBERTO TOMBA

NERESNICA | NATRIJ

ORIS, OPIS

MESTO V JUŽNOAFRIŠKI REPUBLIKI

ŠAHOVSKA FIGURA

KATRAN

SL. GLED. IGRALKA (NINA)

NAJVIŠJI MOŠKI GLAS

JOKER | ALEKSANDAR

Izžrebanci kražke: Andraž Dejak (London 2012), Toni Hočevar (The Force Unleashed 2), Aleš Rožman (Aliens). Geselj je bil: MALI ZAVALJENI ROBOTKI.

Dobitniki kvizniških dobrot: Jan Lauš (zunanji disk), Jaka Švegelj (slušalice) in Peter Zornik (USB-ključ). Rešitev je bila: LIJAVICA.

Geselj, ki izhaja iz kražkine slike, in solucijo kviznika napiši v glasovnico, ki je na naši rumeni strani *joker.si,* do 7. septembrija.

KVIZNIK ZA NAJBOLJ PRIČAKOVANO IGRO

Kviznike ponavadi delamo za špile, ki so že izšli. Toda zakaj ne bi enkrat naredili tako, da bi nagrajenci dobili igro na dan izida, smo se pridušali. In to po možnosti res obetavni naslov, kakršen je Grand Theft Auto V, ki za PS3 in xbox 360 izide 17. septembra. Namera je uspela, kajti uvoznik Videotop nam je šel na roke in nam rezerviral tri izvode največje letošnje igre. Ves avgust imate potemtakem časa, da razmišljate o pravilnih odgovorih na tale čefurska vprašanja, ki jih nato v prvem tednu meseca šolovaja odpremite v naš nabiralnik prek glasovnice na Joker.si.

1. Eden od zapomnljivih elementov prvega GTAja je bila četica nekega krožka, kot nalašč za povoz. Kdo so bili to?
ž) mormoni q) Jehove priče
b) hare krišna h) amiši

2. Kako se imenuje divjezahodna svobodnjakarska serija, ki jo je založil Rockstar?
k) Gun
l) Mad Dog McCree
a) Red Dead
c) Custer's Revenge

3. Vse naštete igre se dogajajo na Daljnem vzhodu, a ena ne sodi v zvrst. Katera?
j) Sleeping Dogs y) Yakuza
f) Shenmue n) Stranglehold

4. Sprehajali smo se po mestu, kradli avtomobile in delali nečednosti tudi v neki igri po licenci risanke. Kakšen je bil njen naslov?
p) Beavis and Butt-head
a) Mickey's Dangerous Chase
d) The Simpsons: Hit & Run
z) South Park: Chef's Luv Shack

5. Katere tematike oziroma obdobja serija Assassin's Creed še ni obdelala?
u) renesanse
g) ameriške revolucije
i) prve svetovne vojne
m) križarskih pohodov

6. Za najboljšo mafijsko čefurščino velja:
t) Mafia 1 s) The Godfather
w) Scarface d) Driver

7. V kateri odprtosvetovni akcijadi smo se kot superpolicist vzpenjali na nebotičnike in se metali z njih?
s) v Crackdownu
č) v Turbo Regratu Deluxe: Chephoor Edition
r) v Prototypu
h) v Crysisu 3

8. Los Santos je kao Los Angeles, San Frero je ustreznica San Franciscu, Liberty City sliči na New York. Kaj pa je Vice City?
š) Las Vegas v) Amsterdam
t) Miami đ) Salt Lake City

9. Po čem se je vpisal v anale Bully?
v) po nezaslišani in nikoli odpravljeni hroščatosti
e) po možnosti uporabe motorne žage na ravnatelju
l) po kontroverznem kajenju džointov na stranišču
g) po miniigri scanja v torbe sošolk

10. EA je pred časom izdal pomestnico, ki se je odvijala v Parizu med vojno. Kako se ji je reklo?
u) Death to Spies
t) Iron Front: Liberation 1944
c) Silent Service
o) The Saboteur



OBDARJEN SPREDAJ IN ZADAJ

Poletje je čas, ko se trume odpravijo na obalo. Eni za dlje časa, nekateri le za nekaj dni. Tedaj se rade spletejo vezi med popolnimi neznanci, ki so se po naključju znašli v istem kraju ob istem času. Starejši se morda držijo svoje stare kompanije in se zato vedno znova vračajo v isti kraj. Na mladih pa je, da tovrstna prijateljstva šele sklenejo.

Zoran je bil nadvse nejevoljen, ko je moral kljub temu, da bo jeseni šel na znano ameriško univerzo, na morje z družino. Vsi njegovi logični dokazi so pogoreli, ko je fotr hladnokrvno povedal, da mu samostojnega dopusta ne misli plačevati, če imajo lepo hiško ob obali. Ko je ponudil, da bi tja odšel sam in povabil prijatelja ali dva, ga je takoj zatrla mama, ki mu je jasno dala vedeti, da pač ne zaupa huliganom, ki se ga bodo napili in vse razbili. Da bo moral počakati še kako leto. Raje kar dvajset.

No, dopust z družino je imel dobre strani. Že od malih nog se je Zoran po zaspanem obmorskem mestecu preganjal z domačinom Šimetom, s katerim sta skozi leta marsikaj ušpičila. Tudi njegova sestra Nataša se je skozi leta iz tečne smrklje, ki jima je bila venomer v napoto, razvila v postavno deklino, na katero so se pogledi kar lepili. Vedel je, da je že od takrat, ko so ji pričele brsteti prsi, zagledana vanj, a je bil preveč zaposlen s fantovskimi neumnostmi, da bi ukrepal. Šele lani sta se prvič, z veliko obotavljanja, poljubila, toda obema je bilo preveč nerodno, da bi nadaljevala.

Ni ga presenetilo, da sta se oba pojavila pred vrati takoj po prihodu, ko so še zlagali stvari iz avta. Medtem ko je Šime uslužno pograbil torbe in jih pričel nositi v hišo, ga je Nataša stisnila v objem, ki ni dopuščal dvomov.

"No, ste le prišli. Pogrešala sem te."

Moral si je priznati, da do dekleta ni ravnodušen. Ko ga je izpustila, si jo je natančneje ogledal. V zadnjem letu se je potegnila še za pet centimetrov in izgubila zadnje otroške poteze. Če bi se z njo prikazal v domačem mestu, bi mu vsi kolegi izdatno zavidali. Morda je res čas, da pozabi, da je to Šimetova sestrica, in jo sprejme kot punco, v katero je zrasla.

Tačas se je iz hiše vrnil njen brat, mu po moško stisnil roko in povabil:

"Gremo, pivo in druščina že čakata!"

"Glej, da si do večerje nazaj!" so še zaslišali mamin ukaz iz spalnice in se odpravili v mesto.

"Presneto, tako star, pa še vedno pod komando?" ga je zbodel Šime.

"Kaj moreš, prekletstvo dopusta s starci. Prisežem, če ne bi bilo tebe, bi verjetno ostal kar doma. Verjetno mi ne bi zaupali niti tega. Au!"

Za krik bolečine je bila odgovorna Nataša, ki ga je boksnila v ramo.

"A tako, zaradi mene pa ne!"

"Daj no, veš, da imava s Šimetom dolgo zgodovino. Poleg tega sva morala nenehno paziti nate, pa se mi je vedno zdelo, da sem ti bolj očetovska figura ... AU!!"

"Seveda, ati, lepo si vzgojil hčerkico. Da te pretepa! Nekoč te bo spravila v hiralnico, kjer ti tri dni ne bodo zamenjali plenic!"

Zasmejal se je in jo objel čez rame.

"Malo pomoči invalidu, prosim. Ne morem premakniti roke. Verjetno si jo usodno poškodovala!"

V odgovor ga je prijela okrog pasu in tako sta drug ob drugem prišla do taverne. Šime je skakal pred njima, se delal, da fotografira, in nametaval neumestna vprašanja kot pravi paparac. Za mizo so že sedeli Šimetova punca Elvira, Sergio in Mia, medtem ko si je Dario dajal opravka z natakarico za šankom.

"No, si le prišel. Smo že mislili, da te ne bo več. Gospod odhajajo v tujino, pa so postali prefini za stare primorske prijatelje," ga je pozdravil Sergio.

"Ma ja, a misliš, da faks tako spremeni človeka?" je odvrnil Zoran, a v srcu ga je dregnilo. Mar ni hotel storiti točno tega? Šele takrat se je zavedel, da ne more kar tako za sabo porušiti vseh mostov.

"Poleg tega pa – naj Nataši zlomim srce? Da bo ostala sama in jo bo nekoč požrlo njenih dvajset mačk? AU! NEHAJ ŽE!"

"Kaj pa trosiš neumnosti," mu je zabrusila. "Tule te čakam in hrepenim po tebi, potrebnih mladcev se otepam z metlo, ti pa takole!"

"Ja, ja, samo da bi me potem vtaknila v hiralnico!"

"Nehajta, golobčka," ju je prekinil Šime. "Saj še sploh ni slišal, kaj imamo pripravljeno zanj." Ob tem je Zoran postal oprezen. Predobro je poznal prijatelje, da bi ne vedel, česa so sposobni. Šimetu je poslal vprašujoč pogled, ta pa je nadaljeval s pretirano svečanim glasom:

"Torej, gospod bodoči študent, je res, da imate z mojo sestro KONČNO nečedne namene?"

"Am," se je obotavljal Zoran, nakar je sprejel igro: "Torej, bolj jih ima ona z mano, kot vse kaže. Vendar bi bil lažnivec, če bi zanikal, da iskrica ne tli tudi v meni."

"Potem je moja častna naloga, da ti povem, kako jo smeš pridobiti. Zbrani tukaj smo namreč sveta druščina Pavijanov in če hočeš biti z njo, boš moral prestati obred! Obred, ki dokazuje, da si pravi moški, ki ga ni strah nevarnosti! Ali se strinjaš?"

Okej, je pomislil Zoran, očitno smo na domačem terenu. Nekaj bom moral ušpičiti. Vedel je, da premorejo toliko zdrave pameti, da ga naloga ne bo spravila v prehude težave. Težave pa definitivno bodo.

"Povej, mi mojster, kakšna je moja naloga?"

Šime je opustil svečani ton, ker je moral razložiti preveč.

"Kot verjetno veš, smo imeli ob običajni plaži v kampu divjo, na katero so uletavali svingerji in zganjali orgije. No, zdaj se je občina odločila, da naredi legalno nudistično plažo in del kampa rezervira za nagce. Seks bo pomenil kršitev javnega reda in miru. Ponoči oprezajo policaji, podnevi inšpektorji in kazen za erekcijo ali drgnjenje spolovil je 500 evrov! Tvoja prva naloga je, da te sonce opeče po riti – zato se kličemo Pavijani, vsak izmed nas je moral skozi to –, nakar imaš izbiro. Prehoditi vso plažo s trdim ali storiti nekaj, kar tehnično ustreza spolnemu dejanju s tukaj prisotno osebo. Ja?"

Zoran je nejeverno pogledal Natašo, ki se je le nasmejala in ga pobožala po stegnu.



"Jaz nimam pomislekov, jih imaš ti?" je vprašala.

"Res je bedasto, ampak ne, nimam pomislekov!" je pribil, ostali pa so dvignili kozarce in odločitev bučno pozdravili.

Naslednje dopoldne so jo ucvrli na plažo in se na poti smejali človečku, ki si je opekel tiča na žaru, saj je pražil brez obleke. Razgrnili so brisače in ob Šimetovem ukazu 'Riti na sonce!' se je Zoran ubogljivo zleknil na trebuh. Nekaj časa je še debatiral z njim, potem pa ga je toplota zlagoma potegnila v dremež.

Predramil se ob vpitju množice in nič kaj nežnem tresenju za ramena.

"Daj zdaj, to je tvoja priložnost!" mu je dopovedoval Šime.

"A? Kaj pa je? Zakaj je tak hrup?"

"Enemu nesrečniku se je na klinca obesil ugor. Cela plaža gleda samo v čoln, kjer model še z enim tipom in žensko zganja totalen kraval. Nihče te ne bo opazil! Če si potreboval diverzijo, evo je!"

Zorana je popadel dvom.

"Ne vem, stari, no. Še vedno mislim, da je to bedasto."

"A si Pavijan ali nisi? Saj razumem, če ti ni do moje sestre ..." Šimetov glas je namenoma postal pokroviteljski.

"Prav, prav, ne bodi tečen." Ozrl se je naokoli. "Kje pa je Nataša?"

"Šla je po sladoled. Lej, nimaš je časa čakati, pojdi za njo! Ne rabimo celotne predstave, samo neposreden kontakt vajinih rožnatih delov, pa je naloga opravljena! Ali pa ga hitro spravi pokonci!"

Ni ga bilo treba več prepričevati. Skočil je na noge in se pognal proti mareli, pod katero se je v gneči otrok in naveličanih mam potil sladoledar. Preslišal je pritajeno režanje njegove druščine, kakor tudi, da je redkim obrazom, ki jim je zastrl pogled na dramo v čolnu, takenako krivilo usta v nasmeh.

"Nataša, pridi, vsi buljijo v čoln! Saj še velja?"

"Lej, zdajle bom na vrsti ..."

"Mama, da is ein Pipi!" se je zaslišal nežen glasek

"Aber natürlich, Greta, es ist ja ein FKK-Strand."

"Nicht doch, da am Po dieses Jungen!"

"OH MEIN GOTT!"

Zoran najprej ni dojel. Šele velike Natašine oči in usta, ki jih je vleklo narazen, so mu dale vedeti, da se nekaj dogaja za njim. Počasi se je obrnil. Zagledal je triletno smrkljico, ki je s prstom kazala nanj, in zgroženo, trikrat pečeno tolsto Švabico z roko na ustih. Punčka ga je pogledala naravnost v oči in neprizadeto dostavila:

"Deine anderen Pipi ist grösser," nakar jo je mama pograbila in odnesla.

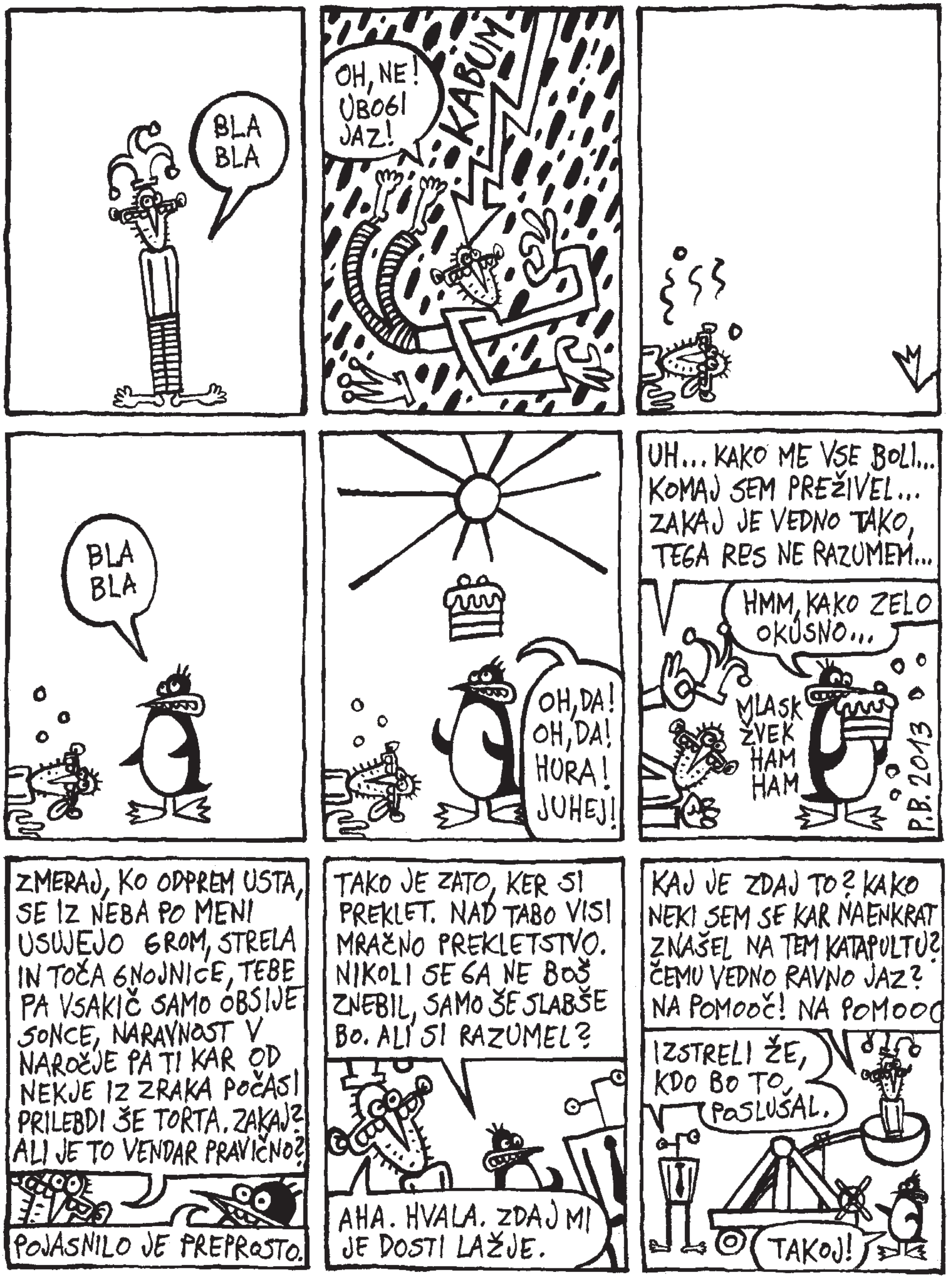
* * *

Do konca poletja je Zoran nosil hlače. In ni ga pekla samo vest. Rit mu je tako žarela, da bi ga lahko postavili v fototemnico, če ne bi že vsi uporabljali digitalnih fotoaparatov. Res je iz sebe napravil pavijana.

Vsekakor se je prej kot rit ohladila zamera do znancev, ki so mu jo tako ušpičili. Malo je k temu pripomogla obilna količina alkohola, s katerim so se skušali odkupiti. Levji delež pa je prispevala Nataša, ki mu je razložila, da z bodočim svakom pač ne bo mogel biti skregan za vedno. Šele čez desetletje mu je – takrat že žena – priznala, da je bil s kremo narisan otepač na njegovi zadnjici v resnici njena ideja. Predolgo je čakala, da bi ji končno namenil toliko pozornosti kot divjaškemu bratu, in je vse leto kovala maščevanje za njegovo ignoranco.

Naslednje poletje ji je vrnil z napisom pod popkom 'INSERT COIN' in puščico navzdol ...

Quattro


BLA BLA
OH, NE! UBOGI JAZ!
KABUM
BLA BLA
OH, DA! OH, DA! HURA! JUHEJ!
UH... KAKO ME VSE BOLI... KOMAJ SEM PREŽIVEL... ZAKAJ JE VEDNO TAKO, TEGA RES NE RAZUMEM...
HMM, KAKO ZELO OKUSNO...
MLASK ŽVEK HAM HAM
P.B. 2013
ZMERAJ, KO ODPREM USTA, SE IZ NEBA PO MENI USUJEJO GROM, STRELA IN TOČA GNOJNICE, TEBE PA VSAKIČ SAMO OBSIJE SONCE, NARAVNOST V NAROČJE PA TI KAR OD NEKJE IZ ZRAKA POČASI PRILEBDI ŠE TORTA. ZAKAJ? ALI JE TO VENDAR PRAVIČNO?
POJASNILO JE PREPROSTO.
TAKO JE ZATO, KER SI PREKLET. NAD TABO VISI MRAČNO PREKLETSTVO. NIKOLI SE GA NE BOŠ ZNEBIL, SAMO ŠE SLABŠE BO. ALI SI RAZUMEL?
AHA. HVALA. ZDAJ MI JE DOSTI LAŽJE.
KAJ JE ZDAJ TO? KAKO NEKI SEM SE KAR NAENKRAT ZNAŠEL NA TEM KATAPULTU? ČEMU VEDNO RAVNO JAZ? NA POMOOČ! NA POMOOO
IZSTRELI ŽE, KDO BO TO POSLUŠAL.
TAKOJ!

ibbit
spletna trgovina

GREMO V ŠOLO.
HP 650 (H5K71EA).



INTEL DVOJEDRNI PROCESOR CELERON 1000M	POMNILNIK	TRDI DISK	OPERACIJSKI SISTEM	DODATNO
1.8 GHz	4 GB	500 GB	WIN 8	HP TORBICA

Najugodnejši HP prenosnik z Windows 8 bo kos vsem šolskim potrebam. Simpatičnega videza, okrepljen z Intel tehnologijo, nudi širok nabor povezljivosti, komunikacijo preko spletne kamere in nebleščeč zaslon, da oči ob učenju ne bodo trpele.

€ 399,90

CARE PACK

IBBIT priporoča podaljšanje garancije na 3 leta s HP Care Pack UK735A.

€ 56,90



+DARILO
HP MIŠKA X4000
IBBIT ti podarja HP brezžično miško X4000 po tvojem izboru.

IZJEMEN V VSEH POGLEDIH.
HP ELITEPAD 900.



INTEL ATOM PROCESOR Z2760	POMNILNIK	SPOMIN	OPERACIJSKI SISTEM	ZASLON
1.8 GHz	2 GB	32 GB	WIN 8 PRO	TOUCH IPS 25,6 cm 1280x800

€ 549,90

Izjemen tablični računalnik po res izjemni ceni. Operacijski sistem Windows 8 ti omogoča poganjanje vseh programov, ki si jih vajen iz svojega računalnika kot so Office, Skype, Facebook...
Z razliko, da ga lahko enostavno pospraviš v svojo šolsko torbo.

ZA ŠOLSKO GRADIVO.
HP DJ ADVANTAGE 3525.



A4, LOČLJIVOST 4800 X 1200 DPI
USB, BREZŽIČNI TISK
4 LOČENA ČRNILA

Tiskalnik namenjen za domačo uporabo, ki omogoča brezžično, obojestransko tiskanje, preprosto nastavitev, zanesljivo delovanje in dodatno udobje vgrajenega optičnega čitalnika ter barvnega kopirnega stroja.

€ 89,90

OBIŠČI NAS NA NASLOVU **trgovina.ibbit.si**

ALI POKLIČI NA TELEFON 01/5300 227 IN GSM 040 427 724. IBBIT D.O.O., DUNAJSKA 191, 1000 LJUBLJANA.

Cene so maloprodajne in vsebujejo DDV. Cene se lahko spremenijo brez predhodnega obvestila. Fotografije ne predstavljajo lastnosti izdelka. Za morebitne napake se opravičujemo.


Joker
Ko te gledam globoko v dušo,
vidim široka obzorja in kipečo radost.
Star rek pravi:
če hitro daš, dvakrat daš.
Naj bo moj ventilček
izziv za tvoja pljuča!
Saj bi rekel, da iščem tuno za svojo harpuno,
ampak to bi bil game over.


ENA, DVE, TRI,
ŽLEHTNI SMO VSI!
SMRKCI 2
COLUMBIA PICTURES